

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIOLOGÍA
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA V



TESIS DOCTORAL

**Formas emergentes de creación colectiva en la red:
el fenómeno del fanfiction**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTORA

PRESENTADA POR

Débora Quiroga Terreros

DIRECTORA

María Elena Casado Aparicio

Madrid, 2018

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIOLOGÍA
Departamento de Sociología V



TESIS DOCTORAL

FORMAS EMERGENTES DE CREACIÓN COLECTIVA EN LA RED:
EL FENÓMENO DEL FANFICTION

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR PRESENTADA POR:

Débora Quiroga Terreros

Directora

María Elena Casado Aparicio

Madrid, 2016

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIOLOGÍA
Departamento de Sociología V



TESIS DOCTORAL

FORMAS EMERGENTES DE CREACIÓN COLECTIVA EN LA RED:
EL FENÓMENO DEL FANFICTION

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR PRESENTADA POR:

Débora Quiroga Terreros

Directora

María Elena Casado Aparicio

Madrid, 2016

AGRADECIMIENTOS

Existe un documental sobre la vida académica de Bourdieu titulado *La sociología es un deporte de combate* (Carles. Pierre, 2001). Salvando las distancias, creo que se podría decir lo mismo del proceso de creación de la tesis doctoral; es una batalla en el sentido intelectual, puesto que te obliga a interrogar al sentido común, a excavar entre las respuestas que nos han sido proporcionados y, como diría Freud, a subirnos a hombros de gigantes. Pero existe otra lucha, la personal; la de la vida que se te cruza mientras haces la tesis, la de las ganas de finalizar, la de la emoción del descubrimiento y la de las ganas de rendirte. Es por ello que no quiero olvidar, en estos agradecimientos, a ninguna de mis dos luchas.

Mi primer combate, el personal, debo agradecerérselo a mis padres por su apoyo incondicional y por estar ahí siempre. Mamá, esto va por ti.

Mi lucha intelectual no hubiera sido posible sin María Elena Casado. Aún me fascina el cómo, a veces, creía en mí más que yo misma. Mil gracias por tu paciencia y dedicación, por haberme seguido en esta aventura a pesar de la distancia, las cargas de trabajo y por la inspiración e ideas que ayudaron a enriquecer esta tesis.

Gracias a la comunidad de fanfiction, no sólo por existir, sino por ponérmelo tan fácil. Por aceptar a hablar conmigo, por involucrarnos en lo que hago y por ayudarme. En este sentido tengo que destacar a Laura Alonso, por el enorme interés con el que se tomó este proyecto y por haberme contactado con muchas de las personas que participaron en este estudio. Gracias por, a pesar de los años, seguir preguntándome si puedes venir a la lectura de la tesis. Otro agradecimiento especial para Olga Aguiló por los *chats* a altas horas de la noche, por haberme dado acceso a todo su material y por enseñarme tanto sobre la escritura.

Gracias a la Universidad Complutense de Madrid, en especial por la beca de movilidad internacional que amplió mi mundo. Gracias al CIDE y a la UDLAP en México por haberme aceptado en mis estancias de investigación. Gracias al CIS y al Real Colegio Complutense por permitirme haber formado parte de su escuela de verano en Harvard y gracias al Marie Jahoda Summer School por darme la beca para Austria.

Si echo la vista atrás veo conocimiento, años, países y mucha, mucha gente que ayudó. He viajado; España, México, Estados Unidos, Ecuador, Japón y Austria. He conocido a personas maravillosas y nunca he perdido a las que están lejos. Ha sido un buen combate.

RESUMEN

Tradicionalmente la sociología ha tratado de interpretar las estructuras sociales y culturales que subyacen en la construcción de la dicotomía autor/receptor, incluyéndolas en el debate entre las corrientes hermenéuticas que polarizan la determinación de la estructura frente a la capacidad de acción de los individuos (Fish, 1980). Así, el autor es calificado como baluarte del papel activo de los fenómenos culturales; se le conceptualiza como al genio creador contrapuesto a la recepción pasiva de las audiencias.

Aún más, el concepto que la sociología ha venido utilizando sobre la creatividad colectiva en el arte hace referencia a la actividad cooperativa y profesionalizada de los trabajos artísticos (Becker, 2008). La creatividad y acción colectiva de las minorías no profesionalizadas, en los límites por tanto de la industria del entretenimiento, son estudiadas o bien como representantes de subculturas o de la cultura popular, investigadas con un interés casi antropológico (García Canclini, 1989, 2001), o bien como anécdotas ubicadas en determinados momentos socio-históricos que se rescatan del olvido para analizar el por qué no triunfaron o sus tímidas influencias, nunca como corrientes creativas con cierta continuidad; así puede observarse en el trabajo de Fiske (2008) en el cual analiza las reinterpretaciones de los individuos, pero no analiza sus continuidades o interacciones con las estructuras de poder.

En la actualidad estamos asistiendo al desarrollo de fenómenos culturales que reclaman el papel activo de las audiencias a través de la capacidad creativa y narrativa, esto es, la reapropiación de la capacidad de contar y compartir historias, idearios, cosmologías o mitos, sin importar el medio expresivo que se utilice para ello (escritura, música, diseño digital etc.). Uno de ellos es el fanfiction: historias creadas sin ánimo de lucro por seguidores de determinadas obras literarias, cinematográficas o televisivas y que son publicadas en Internet. El fanfiction es un fenómeno aún en desarrollo, pero que recupera nociones tales como la concepción colectiva del mito¹ y utiliza la narratividad como sistema de articulación de las comunidades virtuales (puesto que la falta de ideologías manifiesta y su concepción de acción social hace que resulte incorrecto el considerarlas como un movimiento.)

Se trata de un fenómeno liminal en el que se reinterpreta las relaciones entre el autor y el receptor y conjuga el vacío legal, el culto al creador y la articulación de una agencia colectiva en torno a una comunidad virtual que recupera la concepción creativa del mito, entendido este como la red de significados en constante transformación que nutre, reconstruye y articula las narratividades, y de lo imaginario para enmarcarse en un corpus colectivo que

¹ Aunque el fenómeno data de mediados de los años 60 a raíz de la recepción masiva de la serie televisiva *Star Trek* (1966-actualidad), la práctica de la escritura basada en mitos o en otras obras originales nos retrotrae a la literatura griega, en la que un corpus mitológico común servía de inspiración a los dramaturgos. Desde esta perspectiva *La Oriestada* de Esquilo es la recuperación de la historia de Agamenón contada a través de tres personajes diferentes; la del propio rey de Micenas y héroe de Troya, en *Agamenón*, donde se narra su regreso a un hogar en el que será traicionado, *Las coéforas* que trata sobre el desesperado intento de Electra para vengar la muerte de su padre, y *Las euménides* en la que encontramos a un Orestes acosado por las Furias y la culpa. Se trata pues de una trama común, basada en la *Ilíada*, supuestamente escrita por Homero, quien a su vez se cree que es la personificación de una remota tradición oral, y que ha sido desarrollada por diferentes autores, sin que por ello caigan en la acusación de plagio o robo. Esto se debe a que se conceptualiza las obras de Homero como una herencia colectiva, un imaginario común de libre disposición.

retroalimenta a la industria del entretenimiento e incluso puede llegar a emanciparse de ésta (Jenkins, 2005, 2009 y 2010)

Esta investigación pretende establecer un posicionamiento epistemológico en el que el marco teórico y el análisis empírico se solapen, aunque a nivel estructural constará de dos partes:

Por un lado, se pretende realizar un análisis de la reconstrucción de la noción de creatividad. Para ello es necesaria una revisión de la teoría sociológica clásica y de autores tales como Castoriadis (1983, 1988) y Joas (1996), que defendieron el argumento de que el actor social posee la capacidad de edificar, sobre el orden instituido, nuevos modelos que generen oportunidades de acceso. Se trata de recuperar para el dominio de las ciencias sociales una visión sobre la capacidad activa y creativa de las audiencias y del papel que estas juegan ante la actual configuración del acceso a la industria del entretenimiento

Paralelamente se analizará cómo las comunidades virtuales se configuran para actuar como acicate en el desarrollo de alternativas creativas generadas como respuesta a las actuales restricciones en el acceso a los sistemas normalizados de la industria del entretenimiento o cultural. En este sentido Internet se ha configurado como un medio privilegiado para la comunicación de estas minorías creativas al margen de los circuitos tradicionales de edición y como un elemento potenciador para el intercambio constante de perspectivas e ideas que convierten la vivencia virtual en una comunidad de aprendizaje. Se pretende analizar las luchas entre oportunidades y segregación en la industria cultural; luchas en las que estas minorías están insertas; ya sea como mecanismos emancipadores o como confrontación de la realidad en la que se socava la legitimidad de las grandes industrias y valerse de las nuevas tecnologías para comenzar a plantear debates y problemas silenciados, como la dificultad en el acceso o la visibilización de subculturas sociales.

Es más, se tratará de incluir ciertos temas transversales que den mayor profundidad al estudio, como la dimensión de género, puesto que muchas de estas narratividades poseen

una interesante mayoría femenina en dominios culturales tradicionalmente copados por los hombres. Otro aspecto transversal sería la transculturización/globalización encarnada por la globalización de ciertos productos culturales no occidentales (como videojuegos, animación japonesa, etc.) que sin embargo poseen una reinterpretación cultural.

Palabras clave: fanfiction, estudios culturales, audiencias, creatividad colectiva.

ABSTRACT

Traditionally, sociology has attempted to interpret the social and cultural structures that underlie the construction of the author / receiver dichotomy, including them in the debate between the hermeneutic currents that polarize the determination of the structure versus the capacity of action of the individuals (Fish, 1980). Thus, the author is described as a bulwark of the active role of cultural phenomena; Is conceptualized as the creative genius opposed to the passive reception of the audience.

Moreover, the concept that sociology has been using about collective creativity in art refers to the cooperative and professionalized activity of artistic works (Becker, 2008). The creativity and collective action of non-professionalized minorities, within the limits of the entertainment industry, are studied either as representatives of subcultures or popular culture, investigated with an almost anthropological interest (García Canclini, 1989, 2001) , Or as anecdotes placed in certain socio-historical moments that are rescued from the forgetfulness to analyze why they did not triumph or their timid influences, never like creative currents with certain continuity; This can be seen in the work of Fiske (2008) in which he analyzes the reinterpretations of individuals, but does not analyze their continuities or interactions with the structures of power.

At present, we are witnessing the development of cultural phenomena that demand the active role of audiences through creative and narrative capacity, that is, the reappropriation of the ability to tell and share stories, ideologies, cosmologies or myths, regardless of the Expressive medium used for it (writing, music, digital design, etc.). One of them is fanfiction: stories created non-profit by followers of certain literary, cinematographic or television works and that are published in Internet. Fanfiction is a phenomenon still in development, but it recovers notions such as the collective conception of myth and uses narrativity as a system of articulation of virtual communities (since the lack of ideologies manifests and its conception of social action makes it incorrect Considering them as a movement.)

It is a liminal phenomenon in which reinterprets the relations between the author and the recipient and combines the legal vacuum, the cult to the creator and the articulation of a collective agency around a virtual community that recovers the creative conception of the myth, Understood as the network of meanings in constant transformation that nurtures, reconstructs and articulates narratives, and the imaginary to frame a collective corpus that feeds the entertainment industry and may even emancipate itself from it (Jenkins, 2005, 2009 and 2010).

This research aims to establish an epistemological position in which the theoretical framework and the empirical analysis overlap, although at the structural level it will consist of two parts:

On the one hand, we intend to carry out an analysis of the reconstruction of the notion of creativity. This requires a revision of classical sociological theory and of authors such as Castoriadis (1983, 1988) and Joas (1996), who defended the argument that the social actor has the capacity to build, on the instituted order, new models That generate access opportunities. The aim is to recover for the domain of the social sciences a vision about the active and creative capacity of audiences and the role they play in the current configuration of access to the entertainment industry

Parallel will analyze how virtual communities are configured to act as an incentive in the development of creative alternatives generated in response to current restrictions on access to standard systems in the entertainment or cultural industry. In this sense the Internet has been configured as a privileged medium for the communication of these creative minorities outside the traditional circuits of edition and as an enhancer element for the constant exchange of perspectives and ideas that turn the virtual experience into a learning community. It aims to analyze the struggles between opportunities and segregation in the cultural industry; Struggles in which these minorities are embedded; Either as emancipatory mechanisms or as a confrontation of reality in which the legitimacy of large industries is undermined and new technologies are used to begin to pose silenced debates and problems, such as the difficulty in accessing or visualizing social subcultures.

Moreover, it will try to include certain cross-cutting themes that give more depth to the study, such as the gender dimension, since many of these narratives have an interesting feminine majority in cultural domains traditionally copied by men. Another transverse aspect would be transculturation / globalization embodied by the globalization of certain non-Western cultural products (such as video games, Japanese animation, etc.) that nevertheless have a cultural reinterpretation.

Key words: fanfiction, cultural studies, audiences, group creativity

Traditionally, sociology has attempted to interpret the social and cultural structures that underlie the construction of the author / receiver dichotomy, including them in the debate between the hermeneutic currents that polarize the determination of the structure versus the capacity of action of the individuals (Fish, 1980). Thus, the author is described as a bulwark of the active role of cultural phenomena; and is conceptualized as the creative genius, as opposed to the passive reception of the audience.

Moreover, the concept that sociology has been using about collective creativity in art refers to the cooperative and professionalized activity of artistic works (Becker, 2008). The creativity and collective action of non-professionalized minorities, within the limits of the entertainment industry, are studied either as representatives of subcultures or popular culture, investigated with an almost anthropological interest (García Canclini, 1989, 2001), or as anecdotes placed in certain socio-historical moments that are rescued from oblivion to analyze why they did not triumph or their timid influences, never like creative currents with certain continuity. This can be seen in the work of Fiske (2008) in which he analyzes the reinterpretations of individuals, but does not analyze their continuities or interactions with power structures.

At present, we are witnessing the development of cultural phenomena that demand the active role of audiences through creative and narrative capacity, that is, the reappropriation of the ability to tell and share stories, ideologies, cosmologies or myths, regardless of the expressive medium used for it (writing, music, digital design, etc.). One of them is fanfiction: stories created without remuneration by followers of certain literary, cinematographic or television works and that are published online. Fanfiction is a phenomenon still in development, but it recovers notions such as the collective conception of myth and uses narrativity as a system of articulation of virtual communities (since the lack of ideologies manifested conception of social action makes considering it as a movement incorrect.)

It is a liminal phenomenon that reinterprets the relationship between the author and the recipient, combining a legal vacuum, the cult of the creator, and the articulation of a collective agency around a virtual community that recovers the creative conception of myth. It can be understood as the network of meanings in constant transformation that nurtures, reconstructs and articulates narratives, and the imaginary, to frame a collective corpus that feeds the entertainment industry and may even emancipate itself from it (Jenkins, 2005, 2009 and 2010).

This research aims to establish an epistemological position in which the theoretical framework and the empirical analysis overlap, although at the structural level it will consist of two parts:

First, we intend to carry out an analysis of the reconstruction of the notion of creativity. This requires a revision of classical sociological theory and of authors such as Castoriadis (1983, 1988) and Joas (1996), who defend the argument that the social actor has the capacity to build, on the instituted order, new models which generate access opportunities. The aim is

to recover for the domain of the social sciences a vision about the active and creative capacity of audiences and the role they play in the current configuration of access to the entertainment industry.

In parallel, we will analyze how virtual communities are configured to act as an incentive in the development of creative alternatives generated in response to current restrictions on access to standard systems in the entertainment or cultural industry. In this sense, the Internet has been configured as a privileged medium for the communication of these creative minorities outside the traditional publishing circles, and as an enhancing element for the constant exchange of perspectives and ideas that turn the virtual experience into a learning community. We aim to analyze the struggles between opportunities and segregation in the cultural industry; struggles in which these minorities are embedded, either as emancipatory mechanisms or as a confrontation of reality in which the legitimacy of large industries is undermined and new technologies are used to begin to pose silenced debates and problems, such as the difficulty in accessing or visualizing social subcultures.

Moreover, we include the gender dimension, since many of these narratives have an interesting feminine majority in cultural domains traditionally copied by men. Another transverse aspect would be transculturization of certain non-Western cultural products (such as video games, Japanese animation, etc.) that nevertheless have a Western cultural reinterpretation.

Key words: fanfiction, cultural studies, group creativity

ÍNDICE

Resumen	3
Abstract	7
Agradecimientos	11
Introducción	17
Capítulo 1: Contextualización. El fanfiction: Definición e historia	23
Capítulo 2: Metodología	33
2.1 <i>Estado de la cuestión y herramientas teóricas</i>	33
2.2 <i>Justificaciones metodológicas</i>	37
2.3 <i>Fases de investigación</i>	45
2.3.1 <i>Estudio de redes sociales</i>	46
2.3.2 <i>Análisis del discurso</i>	56
2.3.3 <i>Estudios de caso</i>	61
Capítulo 3: Recuperando la imaginación colectiva	65
3.1 <i>Castoriadis y la imaginación creadora</i>	70
3.2 <i>Joas y la acción creativa</i>	76
3.3 <i>Creatividad y estructuras sociales</i>	85
3.4 <i>Fanfiction y creatividad</i>	90
3.5 <i>Conclusiones: La narratividad</i>	94
Capítulo 4: Las teorías del autor/lector	97
4.1 <i>El autor</i>	98
4.1.1 <i>El autor como constructo sociohistórico</i>	99
4.1.2 <i>El autor o la teoría del genio</i>	105
4.1.3 <i>Autor y performatividad</i>	119
4.2 <i>El lector</i>	128
4.2.1 <i>La lectura como acto subversivo</i>	129
4.2.2 <i>Leer bien, leer mal</i>	139
4.3 <i>El fanfiction y la relación entre el autor y el lector</i>	149

4.3.1 <i>La profesionalización</i>	150
4.3.2 <i>La originalidad</i>	154
4.3.3 <i>La legalidad</i>	159
4.3.4 <i>El fanfiction como comunidad creativa</i>	168
4.4 <i>Conclusiones: Autor, lector y fanescritor</i>	177
Capítulo 5: Realidades y características de la industria editorial en España	181
5.1 <i>El mercado editorial en España</i>	185
5.2 <i>Editoriales y creatividad</i>	212
5.3 <i>Editoriales: campo y transversalidad</i>	219
5.4 <i>Conclusiones: Los debates</i>	224
Capítulo 6: Sistemas alternativos de creación	233
6.1 <i>Autoedición: El paso de las editoriales a las distribuidoras</i>	230
6.2 <i>Hiperficción o la superación de la linealidad</i>	255
6.3 <i>Lutther Blissett, Wu Ming y los wikilibros. La escritura sin autores</i>	261
6.4 <i>Escritura colectiva en el NaNoWriMo</i>	267
6.5 <i>Conclusiones: La transmedia</i>	277
Capítulo 7: El fanfiction como campo de lucha	279
7.1 <i>Conquista cultural y lingüística</i>	280
7.1.1 <i>La industria editorial en Hispanoamérica</i>	282
7.1.2 <i>Español versus castellano</i>	294
7.2 <i>La reinterpretación del fic: oriente versus occidente</i>	301
7.3 <i>El fanfiction y su relación con la industria del entretenimiento</i>	315
7.3.1 <i>La influencia de los fans</i>	316
7.3.2 <i>La emancipación del canon</i>	331
7.4 <i>Conclusiones: La economía del don</i>	337
Conclusiones	341
Anexo I: Glosario	349
AnexoII: Géneros del Fanfiction	367
Géneros del fanfiction basados en Manga/Anime	381
Bibliografía	385

ÍNDICE DE IMÁGENES, TABLAS Y ESQUEMAS

Imágenes

- Imagen I: *Profile* de los autores en fanfiction.net 44
- Imagen II: Las *quedadas* 52
- Imagen III: La representación del *frikismo* por parte de los fans 115
- Imagen IV: Las creaciones de los fans 171
- Imagen V: Calendario del NaNoWriMo 271
- Imagen VI: Productos orientales en México 302
- Imagen VII: La legalidad de los productos creados por fans en Japón 308
- Imagen VIII: La interrelación entre lo original y lo creado por los fans 320

Esquemas

- Esquema 1: Codificación y decodificación en Hall (1980) 140
- Esquema II: La estructura del sistema editorial 184
- Esquema III: Sistema clasificatorio de los fanfictions 367
- Esquema IV: Clasificación de los fanfictions según extensión 368

Tablas

- Tabla I: Categorización de los fanescritores 49
- Tabla II: Distribución de las entrevistas 60
- Tabla III: Ventas de libros según el tamaño de la empresa editora. España (2003-2012) 188
- Tabla IV: Grupos editoriales españoles 190
- Tabla V: Ventas según canales de comercialización. España (2003-2013) 197

• Tabla VI: Tipologías de alternativas creativas en la red	237
• Tabla VII: Precio del ISBN por país	241
• Tabla VIII: IBSN registrados por autoeditores. España (2009-2013)	242
• Tabla IX: Cifras de facturación por materia. España (2012-2014)	245
• Tabla X: Premios concedidos por género. España (1976 – 2015)	248
• Tabla XI: Facturación del libro digital según canales. España 2011-2014 (en millones de €)	245
• Tabla XII: Participación en el NaNoWriMo (1999-2014)	273
• Tabla XIII: Número de títulos registrados con ISBN en Iberoamérica 2013	283
• Tabla XIV: Balanza comercial de los países hispanoparlantes. 2013	285
• Tabla XV: Exportaciones de los países latinoamericanos 2013	286
• Tabla XVI: Exportaciones españolas por zonas geográficas 2014	287
• Tabla XVII: Importaciones españolas por zonas geográficas 2014	288
• Tabla XVIII: Clasificación de los fanfictions según metagéneros	373

INTRODUCCIÓN

“Érase una vez...”

¿Por qué realizar toda una investigación doctoral sobre el fanfiction? En apariencia es un fenómeno poco conocido y escasamente tratado por los estudios culturales. Aún más, en una aproximación superficial, podría parecer un simple hobby cuyas repercusiones no sobrepasan a un determinado subsector del fenómeno fan. El objetivo de este trabajo no es tanto el de aprehender todas las dimensiones de las que se compone el fanfiction, esto es, historias creadas por fans que están basadas en obras originales de la industria del entretenimiento. Por el contrario, lo que aquí se pretende es utilizar el objeto del fanfiction para comprender la composición y las estrategias de la industria del entretenimiento y criticar algunas de las dicotomías clasificadoras de los conceptos de estructura / acción, autor / lector y creación / control. Es por ello que se utilizará como eje anítico el tema del poder, entendido este como sistema de acceso, que permita plantear las preguntas de investigación: ¿Quién puede publicar? ¿Quiénes pueden ser considerados autores? ¿Qué obras son inspiraciones y cuáles son plagios? ¿Quiénes determinan los sistemas de publicación? ¿Quiénes pueden participar de la obra original? ¿Qué papel juegan las audiencias activas en la recomposición de imaginarios? ¿Cómo funciona el fenómeno al interior? ¿Cómo se relaciona con la industria cultural y del entretenimiento?) A partir de estos cuestionamientos surgieron las siguientes hipótesis:

- A pesar de la actual literatura en torno a las audiencias activas, el sistema de producción cultural polariza las posiciones de los autores y receptores a través de sistemas de exclusión/inclusión.

- Este sistema de exclusión/inclusión responde a una monopolización de las industrias culturales del concepto de creatividad.
- La riqueza del fanfiction no se basa tanto en su recreación de mecanismos emancipadores/de confrontación/de aceptación en relación con las industrias creativas (como se sostiene en la literatura sobre este fenómeno) como en su reapropiación de la dimensión creativa de las audiencias.

Las narrativas de las minorías creativas son fenómenos en torno a los cuales existe escasa literatura al considerarse subproductos del fenómeno fan. Para validar o refutar estas hipótesis este trabajo propone articular una revisión de la literatura sociológica complementada con técnicas de investigación cualitativas que permitan aprehender el fenómeno desde todas sus dimensiones

Durante la primera fase se realizó un estudio de redes sociales ya que el interés que suscitan estas minorías creativas reside en las interacciones entre sus participantes; a través de sus interrelaciones se propicia la creación de un corpus colectivo en constante transformación que llega incluso a influir sobre la industria del entretenimiento. Es por ello que se analizaron los diversos subgrupos de fanescritores (unidos por lazos de amistad y percepción del arte) y las relaciones que establecen con la industria del entretenimiento. A partir de los resultados obtenidos se realizaron entrevistas en profundidad a cuatro tipos de colectivos:

1. *Autores profesionales* que tratan de presentar sus trabajos a través de los canales tradicionales e institucionalizados de publicación. Con los resultados de estas entrevistas se pretende dilucidar dónde se sitúan las oportunidades y dificultades en el acceso al actual sistema de publicación.
2. *Autores aficionados*, pero de especial relevancia dentro del mundo de las minorías creativas. Este tipo de autores se suele caracterizar por situarse entre la profesionalidad y es aspecto más fructífero de la creación cultural, el hobby. Habitan un espacio fronterizo en el que los discursos en torno a la creatividad por Internet y la industria cultural tratan de aunar estas posiciones, aparentemente dicotómicas.

3. *Participantes de la industria editorial* que comienzan a dar importancia pública a estas minorías creativas, como profesores de escritura creativa, *scouts* literarios o editores.

4. *Autores hispanoamericanos*. Se ha decidido incluir a estos autores para analizar si al interior del fanfiction existen sistemas de inclusión/exclusión basados en el uso del lenguaje o en los referentes culturales utilizados. Cabe destacar que este tipo de análisis supone un aporte a las investigaciones sobre el fanfiction ya que otros autores, como Jenkins (2010) no analizan las hegemonías culturales que pueden acontecer en el interior del fenómeno.

Finalmente, e imbricado a lo largo del desarrollo de la investigación, se realizó un estudio de caso que ayudó a ejemplificar algunas de las principales características del fanfiction. En este caso se usaron los *fics* basados en las novelas de *Harry Potter* (J.K. Rowling 1997- 2016). Se escogió esta saga literaria porque constituyó un fenómeno cultural que incentivó a muchos fanescritores de lengua hispana a publicar sus versiones alternativas; además, se trata de un fenómeno lo suficientemente extenso (entre la obra original, las adaptaciones cinematográficas y las novelas complementarias se trata de un fenómeno cultural que lleva 19 años activo) y complejo, en tanto en cuanto cantidad de personajes y ejes argumentales, que permitió una gran variedad de resignificaciones y reconstrucciones que desarrollen de forma alternativa lo acontecido en la obra original.

- ***Estructura de los capítulos***

Al ser un fenómeno relativamente desconocido, en el capítulo 1 se hará un breve repaso histórico sobre su surgimiento y se explicará la decisión de la investigadora para delimitar el estudio a determinados archivos de fanfiction que pueden encontrarse en la red, en este caso la página web fanfiction.net y el sistema de blog Livejournal.

En el capítulo 2 se explicarán las decisiones metodológicas de la investigación, como la de centrar el estudio de caso en el análisis de los *fics* creados a partir de las novelas de *Harry Potter*. El fanfiction es un fenómeno en torno al cual existe escasa literatura al considerarse

un subproducto del fenómeno fan. Es por ello que este trabajo propone articular una revisión de la literatura sociológica complementada con técnicas de investigación cualitativas que permitan aprehender el fenómeno del fanfiction desde todas sus dimensiones. En tanto que se trata de un fenómeno en creciente expansión, pero aún desarticulado, la observación participante se ha considerado la metodología más adecuada para abarcarlo en toda su complejidad. Así, desde un espacio fronterizo entre la participación y el análisis.

En los capítulos 3 y 4 se analizan las transformaciones acaecidas en la concepción e interrelación entre el autor y el escritor. Para ello se realizó un análisis de la reconstrucción de la noción de creatividad, una revisión bibliográfica de la teoría sociológica, la crítica cultural de la modernidad, semiótica, narratología y de interesantes autores tales como Joas y Castoriadis, que defendieron el argumento de que el actor social posee la capacidad de edificar, sobre el orden instituido, nuevos modelos que generen oportunidades de acceso. Se trata de recuperar para el dominio de las ciencias sociales una visión, relegada al olvido epistemológico, sobre la capacidad activa y creativa de los actores. Es, en definitiva, un cuestionamiento sobre constructos tan sólidos en apariencia como el papel del autor y el lector. Un interrogatorio en torno a la validez de los roles, un planteamiento acerca de sus transformaciones, pero sin que ello presuponga una ruptura con el modelo estructuralista, puesto que posee valiosos elementos explicativos acerca de la actual configuración del acceso a la industria del entretenimiento. Como dice Williams:

“En la mayoría de las descripciones y los análisis, la cultura y la sociedad son expresadas corrientemente en tiempo pasado. La barrera más sólida que se opone al reconocimiento de la actividad cultural humana es esta conversión inmediata y regular de la experiencia en una serie de productos acabados [...]. En consecuencia, el análisis está centrado en las relaciones existentes entre estas instituciones, formaciones y experiencias producidas, de

modo que la actualidad, como en aquel pasado producido, sólo existen las formas explícitamente fijadas; mientras que la presencia viviente, por definición, resulta permanentemente rechazada” (Williams, 1980;150)

En el capítulo 5 se analizará el funcionamiento del actual sistema editorial en España, para comprobar la hipótesis de que muchos autores se ven excluidos de los sistemas tradicionales de publicación. Es por ello que se analizarán diversos informes editoriales publicados por el Ministerios de Cultura y de Industria, Comercio y Turismo, la Federación de Gremios de Editores en España y el Laboratorio de Ideas sobre el Libro, para comprender la situación actual de la industria. Cabe destacar que en los estudios sobre fanfiction(véase Jenkins 2005, 2010), no suelen analizarse los sistemas de trabajo y la composición de las industrias culturales y de entretenimiento, cuando la comprensión de las estructuras y los sistemas de inclusión/ exclusión sirve para comprender las capacidad de acceso y las alternativas creadas por las minorías creativas. Así mismo, los estudios culturales han tendido a analizar el fenómeno televisivo (véase Fiske, 2005; Hall, 2004; Bourdieu, 2007), quedando los análisis sobre la escritura y la lectura en manos de la semiología (véase Barthes, 1994 o Eco, 1985). Sin embargo, el objetivo en este capítulo es del de aprehender los sistemas de recepción literarias desde una perspectiva sociológica, dando cuenta, tanto de la estructura editorial como de la reconfiguración de los lectores.

En el capítulo 6 se analizará el impacto que las nuevas tecnologías han tenido en la (re)construcción de la dicotomía clásica y cómo la configuración de comunidades virtuales, que actúan como acicate para el desarrollo de alternativas creativas, se desarrollan como respuesta a las actuales restricciones en el acceso a los sistemas normalizados de publicación. Así, Internet se ha configurado como un medio privilegiado para la comunicación de minorías creativas alejadas de los circuitos de los sistemas editoriales y como un elemento

potenciador para el intercambio constante de perspectivas e ideas que convierten la vivencia virtual en una comunidad de aprendizaje. Finalmente, el capítulo 7 se refiere a las estrategias y posicionamientos que adoptan los escritores de fanfiction para adaptarse o confrontar los cambios acontecidos dentro de las obras originales sobre los que se basan sus escritos. Este capítulo se analizará desde la perspectiva de la hegemonía y las luchas de poder dentro del fanfiction para imponer las resignificaciones creadas por la comunidad. Esta perspectiva también supone una incorporación en los estudios sobre el fanfiction, ya que estos se suelen basar en la dicotomía receptores/ industria, sin tener en cuenta que las luchas por imponer ciertas narratividades sobre otras en el interior del fenómeno corresponden a diferentes perspectivas culturales y sistemas de inclusión/exclusión desarrollados en el interior de las comunidades de fans.

Debido a la complejidad y común desconocimiento del fenómeno del fanfiction, y a fin de ayudar al lector en la comprensión del léxico utilizado se incluye un glosario. En él se recogen algunos de los términos más utilizados en el fanfiction, ya que, al tratarse de un fenómeno básicamente creativo, en constante reinvención, posee un vocabulario propio, en constante transformación y en cierto sentido polivalente. Así mismo se han incluido definiciones sobre las distintas licencias de publicación y corrientes de cultura libre.

Especial consideración han tenido los términos referidos a los géneros literarios del fanfiction, deudores de la teoría literaria clásica, pero reconstruidos y adaptados a las peculiaridades del mundo del fanfiction. que han sido recogidos en un anexo propio

Capítulo 1: Contextualización

El fanfiction: Definición e historia

“Existen infinitas posibilidades de futuro que dependen de las decisiones que tomamos en el presente. Girar a la izquierda o a la derecha en una bifurcación de caminos, puede cambiar el curso de la historia, de manera que a medida que caminas por la senda escogida, un futuro se va construyendo a tus pies y otro se va borrando a tus espaldas.

Pero para quien puede viajar por el espacio y por el tiempo, para quien puede conocer el rostro del pasado o del futuro, la realidad no existe. Pues todo, absolutamente todo, se puede cambiar. Pasado, presente, futuro. Distintos trazos de un mismo continuo, semicircunferencias de un mismo círculo.

Y entonces, cuando contemplas sin velos el futuro, cuando lo ves a carne viva, cuando lo sientes en la piel, y regresas, regresas atrás para cambiarlo, ¿todo eso que ha pasado pero que ya no pasará, deja de existir? ¿Desaparece para siempre...como si nunca hubiera sucedido?”

(Dryadeh, *Lo inevitable*)

En la actualidad estamos asistiendo al desarrollo de fenómenos culturales que reclaman el papel activo de las audiencias a través de su capacidad creativa y narrativa, esto es, la reapropiación de la capacidad de contar y compartir historias, idearios, cosmologías, mitos, sin importar el medio expresivo que se utilice para ello (escritura, música, diseño digital etc.) Uno de estos fenómenos es el *fanfiction*, también conocido como *fanfic* o *fic*, cuyo significado es polisémico y está en permanente reconstrucción. Habitualmente suele utilizarse para referirse a historias creadas sin ánimo de lucro por seguidores de determinadas obras literarias, cinematográficas o televisivas, que se publican a través de Internet. Se trata de un fenómeno liminal en el que se reinterpretan las relaciones entre el autor y el lector. Frente al culto al creador aboga por la articulación de una agencia colectiva en torno a una

comunidad virtual. Recupera la concepción creativa del mito² y lo imaginario para enmarcarse en un corpus colectivo que retroalimenta a la industria del entretenimiento e incluso puede llegar a emanciparse del fenómeno primigenio.

El fanfiction posee ciertas características definitorias que lo distinguen de otras formas de creación colectiva. En primer lugar, cabe destacar que los *fics* no tratan de emular o imitar a la obra original, sino que constituyen versiones alternativas creadas por las audiencias que tratan de dar continuidad o desarrollar aspectos no tratados de dicha obra original o bien de configurar nuevas significaciones de un mundo ya creado. Sin embargo, al basarse en productos protegidos por los derechos de autor, el fanfiction se sitúa en la frontera de la legalidad; es por ello que las creaciones son ofrecidas de manera gratuita, lo que sitúa al fenómeno a su vez en la dimensión no lucrativa de la creación, lo que en ocasiones se confunde con falta de profesionalización.

Otro de los criterios básicos del fanfiction es la publicación, entendida como la exposición de la historia creada ante los lectores y otros escritores de *fics* que son fans³ de la obra

² Aunque el fenómeno data de mediados de los años 60 a raíz de la recepción masiva de la serie televisiva Start Trek (1966-actualidad), la práctica de la escritura basada en mitos o en otras obras originales nos retrotrae a la literatura griega, en la que un corpus mitológico común servía de inspiración a los dramaturgos. Desde esta perspectiva La Oriestada de Esquilo es la recuperación de la historia de Agamenón contada a través de tres personajes diferentes; la del propio rey de Micenas y héroe de Troya, en Agamenón, donde se narra su regreso a un hogar en el que será traicionado, Las coéforas que trata sobre el desesperado intento de Electra para vengar la muerte de su padre, y Las euménides en la que encontramos a un Orestes acosado por las Furias y la culpa. Se trata pues de una trama común, basada en la Ilíada, supuestamente escrita por Homero, quien a su vez se cree que es la personificación de una remota tradición oral, y que ha sido desarrollada por diferentes autores, sin que por ello caigan en la acusación de plagio o robo. Esto se debe a que se conceptualiza las obras de Homero como una herencia colectiva, un imaginario común de libre disposición.

³ La palabra fan será usada, a lo largo del texto, según las necesidades de comunicación. Por una parte, se usa para hablar de los seguidores poniendo el énfasis en los valores de fidelidad y lealtad. Por la otra, en algunas ocasiones, se escogen asociaciones que vienen con la raíz semántica de fanático y se habla de un grupo de personas obsesivas y sin criterio.

original. A través de este mecanismo de publicación se genera la validación y el desarrollo de la comunidad⁴ que permitirá la configuración tanto de los criterios de calidad de los fanfictions como de un mito colectivo susceptible de ser recreado.

Finalmente, cabe destacar que la mayor parte de las personas que escriben *fics* son mujeres de entre 15 y 30 años. Una de las hipótesis de este trabajo se basa en que el género y la edad influyen en el acceso a los sistemas de inclusión de la industria editorial y del entretenimiento por lo que debe ser tenido en cuenta a la hora de definir y explicar el fenómeno del fanfiction.

Para comprender el desarrollo del fanfiction hemos de dar cuenta de su despliegue histórico. A pesar de ser un fenómeno relativamente nuevo el fanfiction puede ser considerado como heredero moderno a la tradición oral en la que las historias pertenecían al colectivo, no al autor, como serían los mitos griegos, los textos apócrifos de *La Biblia*, los cuentos de hadas, etc. Todos ellos están basados en estructuras simbólicas que convenían pautas que trataban de establecer y ordenar un sistema de pensamiento, a la vez que permitían su modificación a lo largo de los años ya que configuran un sistema proyectivo en el que es posible la reconstrucción e interpretación de nuevos o viejos fenómenos a través de esquemas constantes, tal y como describe Joseph Campbell en su estudio sobre la evolución de los mitos:

“El perfil de los mitos y de los cuentos está expuesto a ser dañado u oscurecido. Los rasgos arcaicos son generalmente eliminados o suavizados. El material importado para que cuadre con el paisaje, las costumbres o las creencias locales y el material primitivo

⁴ Ha de advertirse que se tratará el concepto de comunidad en un sentido amplio, sin una organización o estructura visible.

sufre en el proceso. Lo que es más: en las innumerables repeticiones de una historia tradicional son inevitables las dislocaciones accidentales o intencionales. Para explicar elementos que por una u otra razón han perdido su significado se inventan interpretaciones secundarias, a menudo con gran habilidad” (Campbell, 2001:21)

Sin embargo, los textos antes citados muestran importantes diferencias con el fanfiction. De entrada, porque al ser considerados mitos superaban el concepto de autor, esto es, la idea de un creador original propietario del corpus de la obra. Debemos remontarnos hasta el siglo XVII para encontrar los primeros indicios de publicaciones desautorizadas basadas en trabajos ajenos. Uno de los ejemplos más visibles es *El Quijote*. En el prólogo al lector de la segunda parte el propio autor advierte de que existen versiones falsas:

“¡Válgame Dios, y con cuánta gana debes de estar esperando ahora, lector ilustre o quier plebeyo, este prólogo, creyendo hallar en él venganzas, riñas y vituperios del autor del segundo Don Quijote, digo, de aquel que dicen que se engendró en Tordesillas y nació en Tarragona⁵! Pues en verdad que no te he de dar este contento, que, puesto que los agravios despiertan la cólera en los más humildes pechos, en el mío ha de padecer excepción esta regla. Quisieras tú que lo diera del asno, del mentecato y del atrevido, pero no me pasa por el pensamiento: castíguele su pecado, con su pan se lo coma y allá se lo haya.” (Cervantes, 1965: 467)

Irónico si se tiene en cuenta de que las aventuras de Don Quijote están inspiradas en personajes literarios anteriores, tales como *Amadís de Gaula*, *Tirant lo Blanch* o *Roldán* y que retoman las populares novelas de caballería propias de la época. Además, el propio

⁵ Este párrafo alude a Alonso Fernández de Avellaneda que compuso una serie de elipsis en tono satírico sobre el Segundo tomo de *El Quijote*.

Cervantes juega con la autoría de la novela: según él, esas aventuras están inspiradas en una serie de manuscritos traducidos por Cide Hametete Benengeli.

Otras obras literarias como *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe, *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll, *Sherlock Holmes* o las novelas de Jane Austen fueron objeto de parodias y revisiones por parte de sus seguidores a través de historias publicadas en imprentas independientes o distribuidas a través de redes de correspondencia postal entre los fans, si bien su nivel de difusión e influencia era escaso.

Para que el fanfiction se popularizara se precisaron unas determinadas condiciones de posibilidad, ciertos fenómenos o circunstancias sociales que promovieran la emergencia de esta “creatividad”. En 1957 un invento permitió una difusión barata de aquellas historias que antes podrían quedar relegadas en un cajón; nos referimos a la fotocopidora, que permitió ampliar la tirada de los *fanzines*⁶ y aumentar su distribución. A esto habría que añadir la relevancia que adquiere para la industria del entretenimiento el fenómeno fan, el cual es concebido desde su dimensión consumista y que empieza a ser tenido en cuenta en tanto en cuanto configura un tipo de público diferente. Sin embargo, no fue hasta los años 60 cuando el término fanfiction fue acuñado entre los seguidores de la ciencia ficción para designar trabajos amateurs publicados en *fanzines*, en oposición a los profesionales. Esta definición no está obsoleta, ya que en muchos ámbitos sigue siendo utilizada para definir trabajos de aficionados sin ánimo de lucro. De hecho, esta es una de las características más definitorias y definitivas del fanfiction, y que lo diferencia de otros productos culturales. Por ejemplo,

⁶ Publicaciones no profesionales, generalmente con escaso nivel de difusión, creada por los fans para su consumo y disfrute.

en el mundo cinematográfico los *remakes* constituyen una práctica constante en la que ambos autores, los de la obra original y los de su adaptación, están reconocidos de igual modo. Lo mismo puede decirse de las adaptaciones de libros que se transforman en películas, de las películas que termina convirtiéndose en musicales, de las series de las que se crea un cómic etc. A diferencia de todo ello, en el fanfiction el autor de los productos derivados no está reconocido o al menos no con la misma legitimidad, pues son considerados como meros aficionados a la escritura.

La popularización del fenómeno llegó con el gran éxito de *Star Trek*⁷ que inspiró la publicación de numerosos *fanzines* inspirados en la serie. Algunos de ellos comenzaron a publicar, entre sus páginas, los primeros fanfiction. Pronto este “nuevo género”⁸ desbordó sus orígenes, dando lugar a la aparición de *fanzines* compuestos únicamente por fanfiction.

Su gran expansión llegará en 1980 con el acceso a Internet. Al comienzo el fanfiction ocupaba una subsección dentro de los foros, tanto oficiales como creados por los fans. Sin embargo, los *fics* carecían de un sistema de búsqueda clasificada u ordenamiento por lo que usuarios comenzaron a crear espacios propios en los que se pudieran encontrar a *fics* a través de sistemas de búsqueda. Así, poco a poco fueron surgiendo páginas dedicadas en exclusiva a la publicación de *fics*. La más famosa fanfiction.net, creada en 1998, es, actualmente uno

⁷ Serie televisiva de ciencia ficción que comenzó en 1966 y que debido a su enorme éxito de público se convirtió en una franquicia en la que incluyen diversas series, dibujos animados, películas, videojuegos, juegos de rol, etc. En el año 2000 fue declarada en el libro *Guinness* de los records como la serie con un mayor número de *spin off*.

⁸ Aunque podría concebirse al fanfiction como una mera derivación de las obras originales, el acto de narrar se ha ido descomponiendo en géneros cada vez más específicos. El fanfiction posee sus propias particularidades, incluso sus propios subgéneros (véase Anexo 1), alejados de la narrativa tradicional en la que pueden estar basados, por lo que considero que puede llegar a conformar un género específico.

de los mayores archivos de fanfiction de toda la red. Una de las características más interesantes de este formato reside en su sistema de *reviews*⁹ con los que cualquier persona puede ponerse en contacto directo con los escritores para opinar sobre la obra o exponer sus críticas y a su vez, permite a los escritores contestar a los mensajes.

“Empecé a publicar en fanfiction en el Foro de la *Warner Bros* de *Harry Potter*. Ahí se hizo una comunidad en la que se hacían como clases; se proponía el profesor, preparaba la clase y la publicaba. Fue la época que empezaron a tener éxito los grupos de *Messenger*. Entonces lo que hice para tenerlo más ordenado fue hacer un grupo, los *StoryWeavers*¹⁰. Seríamos 200 usuarios, que sí era gente, y hacíamos concursos. Lo que pasa que luego, a la hora de publicar, el espacio de Warner, era un rollo. Lo que hacíamos era *linqueábamos* a fanfiction.net y luego mucha gente, lo que pasa es que al leer buscaba en fanfiction.net las novedades, les salía: este reto está con los *StoryWeavers* se iban al grupo” (Entrevista a Joanne Distte, escritora de fanfiction)

Este sistema permitía a los autores interactuar con sus lectores y valorar su desempeño como escritores a través del tomo de los *reviews* y del seguimiento¹¹ que tenían sus *fics*:

“Los archivos de fanfiction eran otro rollo. Cuando empecé a publicar en fanfiction.net tenía seguidores, gente que siempre me leía y dejaba comentarios y eso era genial. Tenía «fans». Es una sensación maravillosa. Hasta ahora me siguen

⁹ Estos *reviews*, literalmente “críticas”. abarcan mucho más que la opinión del lector sobre la obra. Los *reviews* se han constituido como la forma básica de comunicación entre los escritores/lectores de fanfiction. A través de ellos se realizan sugerencias, se apoya al autor o los nuevos escritores se dan a conocer los nuevos escritores. Se utiliza la palabra sin traducción del inglés puesto que es el término utilizado por los usuarios.

¹⁰ Los *StoryWeavers* son un grupo de *Messenger* en el que se publicaban *fics*, se creaban retos y se daba ayuda a los escritores noveles para mejorar la calidad de sus historias. Para el conjunto de fans de *Harry Potter* fue un grupo de una gran importancia ya que para muchos escritores se volvió aspiracional/inspiracional debido a la calidad y originalidad de los autores que lo constituían.

¹¹ Además de los *reviews*, fanfiction.net posee un sistema de alarmas que permite a los lectores recibir notificaciones en las actualizaciones de una historia o de un autor determinado.

llegando comentarios de *fics* que escribí hace años y cada uno es como una reafirmación de que sí, puedo hacer esto, cada uno me alegra el día, cada uno me recuerda que escribí algo que hizo sentir a alguien las cosas que yo siento cuando leo un buen fic. Como digo, es una sensación maravillosa. Pero no son gente que conozco” (Entrevista a Mullu, escritora peruana)

El problema de fanfiction.net reside en sus limitaciones; fallos de formato que impedían la correcta publicación de las historias, la necesidad de una clasificación por contenidos, la prohibición de ciertos géneros como la pornografía explícita, el formato *script*¹², la ficción de personajes reales y el escaso control que tienen los autores ante el plagio de su obra. Por ello, la aparición del sistema blog Livejournal (1999) supuso una verdadera revolución en el *fandom*¹³. Por una parte, permite un control directo de los contenidos por parte del autor, la posibilidad de esquivar ciertos aspectos legales (en Livejournal se publican *fics* de *fandoms* cuyos autores reales lo han prohibido expresamente¹⁴). Por otra, al tratarse de un sistema de blogs, la relación entre el autor y el lector se amplió más allá de los *reviews* ya que se comenzaron a intercalar la publicación de los *fics* con entradas de carácter más íntimo. Esto contribuyó a que la relación con los lectores se volviera más personal.

¹² El formato *script* o guión consiste en desarrollar una historia a base de diálogos con escasas o ninguna acotación por parte del autor. Su prohibición se debe a que, generalmente, los escritores que optan por esta modalidad suelen tener escasa calidad literaria y para evitar historias “tipo Messenger” es decir, conversaciones poco estructuradas y coherentes.

¹³ *Fandom*: Conjunto de fans de un determinado producto de la industria del entretenimiento que se caracterizan por constituir una audiencia activa capaz de crear sus propios productos culturales derivados.

¹⁴ Por ejemplo, en Livejournal es donde más fanfiction se puede encontrar basado en la obra de Anne Rice, quien en numerosas ocasiones ha expresado su oposición al fanfiction

“El ambiente de los blogs es particular, porque no solo publicas contenido relacionado al *fandom*, hablas de ti misma, de tu vida, de tus ideas; realmente llegas a conocer a alguien a través de sus *posts* y comentarios.” (Entrevista a Mullu, escritora peruana)

Otra página web que durante los últimos años ha ido creciendo en importancia es Archive of our own (AO3), creado en 2007 para competir directamente con fanfiction.net. Se trata de un archivo de fanfictions con mayores criterios de búsqueda y que permite la publicación de formatos prohibidos en otras plataformas, como *songfics*¹⁵, *real person...*¹⁶ etc. Otro aspecto muy interesante de AO3 es que permite dedicar el fic a usuarios de la página¹⁷, lo que incrementa el sentimiento de comunidad. Cabe destacar que las páginas web de este tipo no suelen competir entre sí ya que los escritores de fanfiction tratan de llegar al máximo número de seguidores posibles por lo que publican sus *fics*, de forma indiscriminada, en todas las plataformas disponibles.

En los últimos años el fanfiction ha conseguido ir más allá del fenómeno fan¹⁸ y tener importantes repercusiones en la industria editorial, tanto en la tradicional como en la digital, llegando incluso adentrarse en el mundo cinematográfico. Existen dos casos relevantes que se analizarán a lo largo de esta tesis, el primero es el de E. L. James, escritora de *Cincuenta sombras de Grey*, que comenzó su saga siendo un fanfiction de la novela juvenil *Crepúsculo*

¹⁵ Se trata de fanfictions basados en la letra de canciones. Para más información véase el Anexo II

¹⁶ Los *RP* o *real person* son *fics* basados en personas reales, por lo general actores de películas o series sobre los que el escritor es fan. Para más información véase Anexo II

¹⁷ Las dedicatorias en fanfiction.net se encontraban en el cuerpo del texto, mientras que las de AO3 son links que permiten acceder al *profile* del autor al que está dedicado el fic, lo que, además de una expresión de compañerismo, convierte la dedicatoria en un sistema de publicidad que remite a otros autores.

¹⁸ Cabe destacar que a lo largo de su historia el fenómeno fan, incluyendo el fanfiction ha tenido repercusiones en la industria del entretenimiento, ya que han utilizado su estatus de audiencia activa movilizadora para hacer notar su influencia. Uno de los casos clásicos es cuando los seguidores de *Sherlock Holmes* obligaron a Arthur Conan Doyle a resucitar a su personaje.

y terminó adaptándose como una novela original que batió *records* de ventas en 2012. Otro caso, heredero del éxito anterior, es el de Anna Todd cuya novela *After* se inició como un fanfiction y terminó vendiendo sus derechos tanto a la editorial Simon&Schuster como a la productora Paramount Pictures.

Capítulo 2: Metodología

El fanfiction es un fenómeno complejo que puede ser estudiado desde diferentes perspectivas y aproximaciones teóricas. Para el presente trabajo de investigación, y tras consultar la literatura existente en torno al fenómeno, se ha considerado que la dimensión de la creatividad colectiva y las estructuras de poder que facilitan o inhiben la inclusión de ciertos colectivos son áreas temáticas que no han sido analizadas con la suficiente profundidad. Es por ello que esta tesis se basa en las siguientes hipótesis de investigación:

1. A pesar de la actual literatura en torno a las audiencias activas, el sistema de producción cultural polariza las posiciones de los autores y receptores a través de sistemas de exclusión/inclusión.
2. Este sistema de exclusión/inclusión responde a una monopolización de las industrias culturales del concepto de creatividad.
3. La riqueza del fanfiction no se basa tanto en su recreación de mecanismos emancipadores/de confrontación/de aceptación en relación con las industrias creativas (como se sostiene en la literatura sobre este fenómeno) como en su reapropiación de la dimensión creativa de las audiencias.

2.1 Marco teórico

El fanfiction es un fenómeno en torno al cual existe escasa literatura ya que, además de ser relativamente desconocido incluso dentro de los estudios culturales, se le considera un subproducto del fenómeno fan¹⁹. Los intentos teóricos para aproximarse a su comprensión, fundamentalmente por parte de Jenkins²⁰, se han caracterizado por una revisión longitudinal (desde su comienzo a través de la vía postal hasta la consolidación de Internet) de tipo etnográfico que no ha terminado de dotar al fenómeno de una consistencia epistemológica. De esta forma, podemos observar cómo en la introducción de *Piratas de textos* (Jenkins, 2010) se expone la variedad interpretativa del fenómeno:

”*Piratas de textos* es una descripción etnográfica de un grupo concreto de fans de los medios de comunicación, de sus instituciones sociales y prácticas culturales, y de su compleja relación con los medios de comunicación de masas y el capitalismo de consumo [...] *Piratas de textos* identifica como mínimo cinco dimensiones distintas (aunque a menudo interrelacionadas) de esta cultura: su relación con un modo de recepción concreto, su fenómeno del activismo del espectador, su función como comunidad interpretativa, sus tradiciones concretas de producción cultural y su estatus como comunidad social alternativa.” (Jenkins, 2010: 11-12)

A pesar de esta declaración de intenciones, en el desarrollo de su obra comprobamos que el sustento teórico se basa en un análisis descriptivo de los productos generados por los fans desde los años 70, con explicaciones tangenciales sobre su interrelación con la cultura *mainstream* y la recepción de las audiencias. En este sentido, Jenkins se apoya en la obra de

¹⁹ Por subproducto del fenómeno fan nos referimos a que el fanfiction es un movimiento muy específico, limitado fundamentalmente a mujeres jóvenes, lo cual no engloba la totalidad de todos los fans de un fenómeno.

²⁰ Henry Jenkins es considerado como el primer y principal estudioso del fenómeno del fanfiction a partir de los estudios culturales. Su obra abarca desde 1992 hasta la actualidad, dando cuenta de las mutaciones y transformaciones del mundo fan en Estados Unidos.

De Certeau (1984)²¹ y Fiske (1989) para comprender las prácticas de reinterpretación social por parte de los fans, así como su debate entre la aceptación de las obras originales en las que basan sus escritos y la reivindicación la capacidad de las audiencias para reinterpretar dichas obras a través de mecanismos intertextuales:

“Sin dejarse impresionar por la autoridad institucional y los conocimientos concretos, afirman sus derechos a hacer sus propias interpretaciones, a ofrecer valoraciones y a elaborar cánones culturales. Los fans, que no se inmutan ante las concepciones tradicionales de propiedad literaria e intelectual, asaltan la cultura de masas reivindicando sus materiales para sus propias finalidades, reelaborándolos como base para sus propias creaciones culturales e interacciones sociales.” (Jenkins, 2010: 31)

Jenkins da cuenta de la variedad motivacional que lleva a los fans a crear sus escritos desde una perspectiva casi fenomenológica, siguiendo una tendencia generalizada hacia el *giro etnográfico* que en los últimos años se ha producido dentro de los estudios culturales en un intento por eliminar la excesiva abstracción y comenzar a dar cuenta de las prácticas culturales cotidianas. Si bien se han producido valiosas aportaciones desde esta corriente teórica (Fiske, 1989 García Canclini, 2010), en muchos casos se falla al dotar al fenómeno de un contexto mucho más amplio, como apuntaba Mills en *La imaginación sociológica*:

“La imaginación sociológica permite a su poseedor comprender el escenario histórico más amplio en cuanto a su significado para la vida interior y para la trayectoria exterior de la diversidad de individuos. Ello le permite tener en cuenta cómo los individuos,

²¹ Mientras que Jenkins usa la versión bibliográfica de 1989, en este trabajo se usará la obra en español *La invención de lo cotidiano I, artes de hacer* (2010)

en el tumulto de su experiencia cotidiana, son con frecuencia falsamente conscientes de sus posiciones sociales.” (Mills ,1999: 25)

En este sentido, se observa en la obra de Jenkins una eliminación de la dimensión del poder y los sistemas de inclusión/exclusión, tanto de la industria como de las generadas por las propias audiencias. Como respuesta a estas limitaciones percibidas se ha creado un marco teórico basado en tres ejes de análisis:

1. Teorías de la acción colectiva y la institucionalización de los imaginarios, que se puede encontrar en Castoriadis (1983, 1988) y Joas (1996). El objetivo es recuperar para las ciencias sociales la *creatividad colectiva* como concepto teórico que ayude a explicar los procesos a través de los cuales una sociedad o grupo social concibe e institucionaliza nuevos imaginarios que nutran sus perspectivas. En esta investigación se usará el concepto de imaginario desde una doble dimensión que puede ser convergente o divergente, como son la constitución de imaginarios por parte de las industrias culturales y del entretenimiento y la de los seguidores de sus productos.
2. Los debates teóricos en torno a la reconfiguración de los significados, presentes en las obras de Foucault (1994, 1996), Barthes (1994, 2010) o Derrida (2012), quienes analizaron las dicotomías autor/receptor, estructura/acción y creación/control, poniendo el énfasis en la acción creativa de los receptores y de su capacidad para configurar sus propias mitologías e interpretaciones
3. Las teorías de las audiencias de Hall (1980, 2004) y Fiske (2005) que nos servirán para comprender cómo los receptores se adaptan los productos de la industria cultural y del entretenimiento a sus concepciones y cosmovisiones.

El objetivo es el de poder aprehender el fenómeno del fanfiction desde una perspectiva global; para ello se analizará, tanto el funcionamiento y perspectivas de la industria editorial, a través de los informes publicados por el Ministerios de Cultura y de Industria, Comercio y Turismo, la Federación de Gremios de Editores en España y el Laboratorio de Ideas sobre el Libro, como los sistemas de estructuración y justificación existentes dentro del mundo del fanfiction.

2.2 Justificaciones metodológicas

Existen otro tipo de estudios referidos al fanfiction²² (véase Díaz Agudedo, 2009), en los que se analiza el fenómeno a través de una selección de carácter cuasi-cuantitativo de historias y autores. Este tipo de investigaciones se basan en criterios numéricos, como el volumen de publicación de los diferentes *fandoms* o la repercusión de los autores en función del número de favoritos, mensajes y críticas que reciben. Sin embargo, este tipo de aproximaciones son insuficientes para aprehender toda la riqueza constitutiva del fenómeno, en especial para dar cuenta de su carácter deslocalizado y variable, por lo que a continuación se van a señalar algunos de sus fallos e insuficiencias:

1. *Volumen de publicación según fandom*: Pese a que esta aproximación puede resultar muy útil a la hora de determinar qué *fandoms* tienen más éxito entre los fanescritores hay que tener en cuenta una serie de aspectos de influyen sobre el número de publicaciones:

- *Antigüedad de la obra original*: Es de suponer que, a mayor antigüedad de la obra, mayor número de publicaciones. Sin embargo, hay que tener en cuenta la

²² Nos referimos a aquellos estudios que usan el fanfiction como eje principal de la investigación, no aquellos en los que el fenómeno es mencionado o explicado de manera tangencial.

capacidad del *fandom* para mantenerse a lo largo del tiempo o si las características de la obra (personajes, estructura, tramas, etc.) contribuyen o inhiben la creación de fanfiction.

- *Períodos de publicación:* Cuando la obra original se extiende en el tiempo los fans tienden a incrementar el número de publicaciones durante los periodos de transición de la obra. Se trata de un mecanismo creado por los propios seguidores para mantener el interés de la obra y suelen coincidir con los momentos de mayor efervescencia creativa, puesto que la escasez de información y las tramas incompletas son acicates para configurar ficciones de futuras. En contraposición a esto, la reaparición de la obra original genera un momento de reajuste en el que los fanescritores rearticulan, reinventan y reconstruyen la nueva información para reconfigurar sus espacios de creatividad, tomando aquellos aspectos que le resulten interesantes y buscando alternativas a la información divergente con sus criterios. En estos períodos los *fics* publicados suelen centrarse en el relleno de huecos argumentales o la creación de alternativas posibles.

- *Difusión de la obra:* Existen obras con un número tan limitado de fans que difícilmente pueden llegar a configurar su propio conjunto de fanescritores. Sin embargo, los grupos muy minoritarios poseen la ventaja del *canon*²³, lo que propicia el que los constructos colectivos se configuren de una forma más uniforme, logrando así que el desarrollo del *fandom* no se pierda ante las luchas

²³ Aunque *canon* significa específicamente todo aquello referido a la obra original, también puede servir para expresar los argumentos o modos de presentación del personaje coherentes con la trama, pese a no haber sido desarrollados dentro de la obra de referencia del fanfiction

internas de los subgrupos que conformen los fanescritores. Los fans establecen redes de apoyo y reciprocidad que contribuyen a que esas historias minoritarias no se pierdan en la vorágine de publicación del fanfiction. Así, por ejemplo, se ha creado una comunidad llamada *minor_fandom*, en la cual se crea un espacio propio a los *fandoms* de escasa repercusión entre los fanáticos.

2. *Carisma de los autores:* A través de criterios como el número de *reviews*²⁴ recibidos o *hits*²⁵ en las historias, se ha tratado de identificar a los fanescritores con mayor repercusión dentro del mundo del fanfiction. El problema de esta aproximación reside en que puede conducir a resultados erróneos ya que el número de *reviews* recibidos no es sinónimo de reconocimiento o calidad. Por ejemplo, muchas historias de gran calidad, pero de difícil lectura tienen un número limitado de comentarios; sin embargo, historias peor desarrolladas pueden tener un alto número de críticas de seguidores que intenten aconsejar mejoras en el fic. Así mismo, los *hits* tampoco resultan un parámetro significativo puesto que tan solo indican el número de veces que se ha accedido a la página de publicación de una determinada historia; ello no presupone la lectura del fic o el que sean diferentes personas las que han accedido a la página.

Teniendo en cuenta las anteriores objeciones se ha considerado que la técnica más adecuada para aprehender el fenómeno es efectivamente la observación participante de los entornos virtuales en los que se mueven los fanescritores. En la selección de esta metodología se ha

²⁴ Los *reviews* son un sistema de crítica a través del cual los lectores pueden entrar en contacto directo con los escritores de fanfiction para exponer sus opiniones respecto a la obra o establecer redes interpersonales (para mayor información acudir al apartado de glosario)

²⁵ Se conoce como *hits* al marcador existente en determinadas páginas web (p.e fanfiction.net) que indican en tráfico de usuarios que ha tenido las páginas personales y las historias de un fanescritor

de tener en cuenta el debate, planteado por Ardévol, Bertrán, Callén y Pérez (2003) acerca si es posible (y adecuado) trasladar el método de la observación participante a un entorno sociotécnico. Tal y como aseguran las autoras, lo interesante de los estudios en red es la manera en la que las prácticas que se realizan en la esfera virtual son significativas para la gente, facilitando la formación de grupos más o menos estables que de otro modo (especialmente por la distancia, aunque también por las diferencias socioeconómicas) no hubieran entrado en contacto. El fanfiction, y todo lo agregado a él, constituye un nexo común y su gran necesidad de comunicación (la publicación y los comentarios de los lectores obedecen a un proceso dinámico y constante) hace que las relaciones a través de la web configuren, por una parte, una identidad común, y por otra, una organización que tendrá sus consecuencias en los entornos online.

En esta investigación se apuesta por tanto por una observación participante que, debido a la gran amplitud del fenómeno, se acotará en función de las obras originales en las que se basen la comunidad de escritores/lectores analizada y las plataformas de publicación escogidas. Respecto al *fandom* se analizará el fanfiction basado en *Harry Potter*. Se ha escogido esta saga literaria, compuesta por siete novelas, porque parece contener muchos de los factores esenciales que contribuyen a que un *fandom* se haga popular dentro del mundo del fanfiction, como por ejemplo la creación de un universo lo suficientemente amplio para que el lector pueda interactuar con él. De hecho, su popularidad ha sido tal en la red, que ha llegado a desbancar a sagas históricas como *Star Trek* o *La guerra de las galaxias*²⁶, cuyas historias

²⁶ Con el estreno de la séptima película de la saga *La guerra de las galaxias: El despertar de la fuerza* (diciembre 2015), se ha producido un regreso de los fanfictions basados en el mundo de *Star Wars*. Lo interesante en este punto es que en la actualidad conviven los *fics* antiguos de los fans de los años 70 con las historias de nuevos seguidores, en muchos casos desconocedores de la trilogía antigua.

paralelas publicadas en los *fanzines* conformaron los inicios del fanfiction en papel. De hecho, *Harry Potter* ha llegado a constituirse como un fenómeno cultural; muestra de ello es que si alguien ve unas gafas y una varita lo relacionará inmediatamente con este personaje, aunque nunca haya leído los libros.

A esto hay que añadir que la saga de Harry Potter, se ha visto, desde sus orígenes, rodeada por una leyenda primigenia; la de un libro rechazado por multitud de editoriales y que se hizo famoso gracias al boca a boca hasta el extremo de haber convertido a su autora en uno de los personajes más ricos de Reino Unido. Hoy en día no sabemos si todo ello se debió a una estrategia de marketing, pero lo cierto es que la hepatología cosechó un enorme éxito. Las audiencias aparentemente pasivas desbordaron aquello que la editorial catalogó como una simple novela juvenil, hasta tal extremo que *Bloomsbury* lanzó al mercado una edición adulta²⁷.

Harry Potter representa, no sólo un éxito de ventas en literatura sino un *fandom* en el que convergieron fans de todo tipo. Debido al periodo de publicación tan extenso (1997- 2008) toda una generación de fans ha crecido con Harry Potter y los libros se han desarrollado teniendo en cuenta esta característica. Si se analiza la evolución de la trama de las novelas encontramos no sólo un vocabulario y unas estructuras más complejas conforme avanza la historia, sino un argumento que pasa de un niño que descubre que es mago a una guerra abierta en una sociedad cercana al nazismo. Esto ha contribuido a que su público haya

²⁷ Por versión adulta nos referimos a la publicación de toda la colección de los libros de la saga con una apariencia alejada a las de sus principios en las que las portadas tenían dibujos claramente infantiles.

oscilado desde nueva generación que se iniciaban en la lectura (y en la escritura) a uno más adulto.

Además, las adaptaciones cinematográficas y la aparición de novelas complementarias²⁸, como *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* (2001), *Quidditch a través de los tiempos* (2001) y *Los cuentos de Beedle el Bardo* (2007) (todos ellos escritos por Rowling con fines caritativos) continúan proveyendo a los fans de un enorme material sobre el que basar sus obras paralelas.

En la actualidad, tras diecinueve años, el fenómeno de Harry Potter continúa activo gracias a la obra de teatro *Harry Potter y el Niño Maldito* en julio de 2016 y el próximo estreno de la película *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* en noviembre de 2016.

Por otra parte, se analizarán casos de fanfiction de obras basadas en productos japoneses. Esto se debe a que un único estudio de caso basado en la literatura occidental supondría una reducción del fenómeno del fanfiction y una omisión de la gran influencia de la industria cultural japonesa ha tenido en él. Por ello se desarrollará una breve incursión en los *fics* basados en series *manga*, es decir, novelas gráficas. La razón fundamental para diferenciar entre los fanfictions basados en obras literarias o cinematográficas de los fanfictions sobre *mangas* o *animes* (animación japonesa) reside en que, a pesar que los escritores componen historias basadas en un amplio abanico de géneros, existen diferencias sustantivas en sus características, tanto en la denominación de subcategorías como a la hora de desarrollar personajes y situaciones. El que escritores occidentales reinterpreten y escriban obras

²⁸ Se consideran novelas complementarias porque fueron escritas sin fines de lucro y no inciden sobre el desarrollo de la trama principal de la heptalogía.

basadas en distintas influencias culturales supone un interesante ejercicio de transculturización, siendo esta una ruptura más propiciada por el fanfiction.

Para analizar el fanfiction basado en el *manga* se utilizarán fanfictions de dos series diferentes. Por un lado, se analizará el fanfiction escrito sobre *Bola de dragón*. El motivo para la elección de esta obra de Akira Toriyama, publicada y emitida a mediados de los años 80, reside en su larga duración en el tiempo ya que en la actualidad se sigue reeditando el manga antiguo y se está emitiendo *Bola de dragón Súper* (estrenada en julio 2015), por lo que nos encontramos con un *fandom* fiel a la serie que continúa creando material alternativo basado en la obra. El fenómeno de *Bola de dragón* está formado, además de por el manga y cinco series de *anime*: *Bola de dragón* (1986-1989), *Bola de dragón Z* (1989-1996), *Bola de dragón GT* (1996-1997), *Bola de dragón Z Kai* (2009-2014) y *Bola de dragón Súper* (2015-actualidad), por trece ovas, esto es, películas de animación japonesa, una película con actores reales, diversos videojuegos, libros de ilustraciones y una parodia, *Dragon Fall*. Resulta interesante el increíble éxito de una serie que, aunque no lo parezca, está fuertemente anclada en la tradición japonesa: el argumento está basado en una antigua leyenda sobre un niño mono y en la trama realiza constantes referencias a la fuerza del *ki*²⁹ o a conceptos muy alejados de la cosmogonía occidental.

Finalmente, también se analizará el caso de *Ranma ½*, un *anime* de los años 90 que ha sobrevivido hasta la actualidad gracias al fanfiction publicado en la red. Este caso, además de ilustrar algunas de las principales características de los *fics* basados en obras orientales,

²⁹ Concepto con el que se denomina a la energía vital en el taoísmo y el budismo

expone el proceso evolutivo del fanfiction, que lejos de ser un fenómeno adolescente, se ha desarrollado a la par que los actores que lo componen.

Respecto a las plataformas de publicación se podrá especial énfasis en los *fics* de fanfiction.net, del sistema de blog Livejournal y a las páginas o comunidades de su red como foros, webs especializadas, revistas online etc. A pesar de que no son los archivos de fanfiction más antiguos, ya que antes de su surgimiento ya se publicaba en foros y páginas creadas por los fans, son los más populares. Es decir, son las webs que se han convertido en los principales referentes de búsqueda para leer fanfiction por lo que los autores tienden a publicar sus obras, incluso las más viejas, en estas páginas.

Imagen I: Profile de los autores en fanfiction.net



The image shows a user profile on fanfiction.net. At the top, there are four tabs: 'My Stories' with 98 items, 'Favorite Stories' with 184 items, 'Favorite Authors' with 20 items, and 'Communities' with 2 items. Below the tabs, there is a sorting menu with options: 'Sort: Category', 'Published', 'Updated', 'Title', 'Words', 'Chapters', 'Reviews', and 'Status'. The profile lists two stories:

- Draco responde** > reviews: A Harry Potter fanfiction. The description mentions Draco Malfoy's needs in the Great Hall and Dumbledore's response. It is rated K, in Spanish, Humor/Romance, with 11 chapters, 47,447 words, and reviews by Hermione G. and Draco M.
- Saltar al vacío** reviews: A Captain America fanfiction. The description mentions the tension between the characters and their relationship during the Civil War. It is rated K+, in Spanish, Romance, with 1 chapter, 8,981 words, and 11 reviews.

Como puede observarse, el perfil de los escritores cuenta con una descripción, realizada por el propio fanescritor y una serie de ventanas desplegables en las que figuran sus historias, las historias favoritas, los autores favoritos y las comunidades a las que pertenece. Esta información contribuye a comprender la página web, no como un archivo de *fics*, sino como un sistema de interrelaciones.

Fuente: fanfiction.net

Se ha descartado la plataforma AO3 por varias razones. En primer lugar, porque su éxito comenzó a partir de 2010³⁰, por lo que muchos autores, pese a comenzar a publicar en AO3, no subieron sus trabajos más antiguos a la página. En segundo lugar, los autores tratan de que sus historias tengan la máxima repercusión posible por lo que tienden a publicar sus historias en varias plataformas por lo que un mismo fic puede encontrarse en AO3, fanfiction.net, Livejournal, etc. Finalmente, cabe destacar que los formatos prohibidos en fanfiction.net, como el contenido sexual y violento explícito o el *real person*, sí están disponibles en Livejournal. Es por todo esto que se considera que la exclusión de AO3 no supone una pérdida o reducción.

2.3 Fases de investigación

La observación participante se realizó en tres fases consecutivas. En primer lugar, se realizó un estudio de redes sociales que permitió identificar a aquellos autores de *fics* de mayor influencia en la comunidad; seguidamente se analizaron los discursos justificativos del fenómeno a través de entrevistas en profundidad con fanescritores y expertos; finalmente se realizaron estudios de caso para comprender la reconceptualización que los fans realizan de las obras originales. El análisis de estas fases se presentará de forma conjunta a lo largo de esta tesis.

2.3.1 Estudio de redes sociales

³⁰ Cuando se creó la plataforma AO3 el acceso a la comunidad se realizaba vía invitación privada de sus miembros. No fue hasta 2010 que la página abrió su acceso al público en general.

El interés del fanfiction no reside en la existencia de actores que publican sus historias en Internet sino en las interacciones que se dan entre ellos, en su capacidad para crear *corpus* colectivos que configuren un espacio creativo del que fanautores y sus lectores se nutren. Es por ello que resulta imprescindible el estudio de la configuración de sistemas sociales que ayuden a aprehender las interrelaciones y las redes de creatividad y participación. Como dice Martín Prada:

“El éxito de las redes sociales en Internet está basado en la creación de territorios afectivos, de entornos cargados de expectativas de socialización. Las redes conforman un inigualable escenario donde se evidencia cómo la nueva economía biopolítica es capaz de extraer un enorme beneficio obtenible de la vida afectiva y en una estructuración territorial global. [...] Pero no olvidemos tampoco que la afectividad humana es sobre todo un vínculo estético, es el vínculo que se genera con el mundo, con sus objetos, entornos y seres a través de las emociones sobre el mundo, de los sentimientos que produce el afectar y ser afectado por éste.” (Martín Prada, 2011:2)

Para obtener este tipo de información, compleja y confusa, se ha optado por recurrir a la información que las páginas dedicadas al fanfiction ofrecen. A través de ellas se pueden acceder a toda una serie de informaciones de gran utilidad:

- *Acceso a perfiles (profile) de los autores:* A través de ellos se puede acceder a las principales páginas web de las que el fanescritor es usuario o administrador. Con ello se pretendió comprobar que el fanfiction es algo más que la publicación de historias a través de Internet. En primer lugar, hay que destacar la existencia de diversas páginas web, algunas muy especializadas en determinadas temáticas o tendencias. La elección por parte de los fanautores de publicar en unas frente a otras ofrece información respecto a la configuración de subgrupos sociales y

redes de interacción. Por otra parte, el análisis se completa atendiendo a otro tipo de fenómenos que nutren e interaccionan con el fanfiction, como el *fanart*³¹ o las comunidades, páginas web, foros, revistas y *fanzines* creadas por y para los fans.

- *Autores/historias recomendadas*. Cada autor crea a sus precursores y dentro del mundo del fanfiction esta particularidad es observable a través de las historias recomendadas. En este aspecto cabe destacar que las publicaciones de *fics* se corresponden con una dinámica de consumo rápido; las historias son leídas y descartadas ante la vorágine de la constante publicación. Es por ello que todas aquellas historias que tratan de ser salvadas del olvido merecen una consideración diferente, especialmente cuando estas son frecuentemente recomendadas más allá del subgrupo al que pertenece el autor. Según la hipótesis manejada esas historias que la comunidad del fanfiction tratan de destacar conforman el ideal de calidad al que el general del fanfiction desearía acceder. Se constituyen en modelos de escritura que nutren el imaginario colectivo e influyen en el resto de los fanescritores.

- *La Friendlist*³² o *flist* es un elemento interesante, en cuanto a que permite vislumbrar el sistema de relaciones interpersonales de los usuarios. Sin embargo, este tipo de datos exigen precaución. El que un fanescritor agregue a otro a su página de amigos no supone necesariamente una relación fluida entre ellos

³¹ *Fanart*: Creaciones gráficas, ya sea en formato de dibujo, digital basadas en obras ajenas.

³² *Friendlist*: En determinadas páginas web existe la posibilidad de tener acceso a todas las publicaciones de las personas agregadas a la página de amigos, lo que propicia un constante flujo de comunicación.

puesto que en muchas ocasiones existen “lectores anónimos” cuya repercusión real sobre la construcción del mito y el establecimiento de redes es muy limitada³³. Es por ello que sólo se tuvieron en cuenta aquellas *flist* que demostraron actuar como nexo de unión entre los diferentes usuarios.

A través del estudio de estos elementos se configuró un mapa aproximativo que sirve de explicación sobre cómo la comunidad de fanescritores está compuesta por diversos subgrupos, cada uno de ellos caracterizados por su estilo de escritura, preferencias respecto a determinadas líneas argumentales y desarrollo de personajes. Estos subgrupos poseen fuertes interrelaciones con los demás, por lo que las influencias entre ellos son fluidas.

A partir de los datos obtenidos se creó un esquema, cuyas variables clasificatorias fueron el nivel de influencia y la presencia en Internet, entendiendo esta última como su extensión a través de la red a través de páginas agregadas, links, foros, comunidades etc. Así mismo se ha distinguido entre las páginas web propiamente dichas y otros formatos como los foros, las revistas electrónicas y *fanzines*.

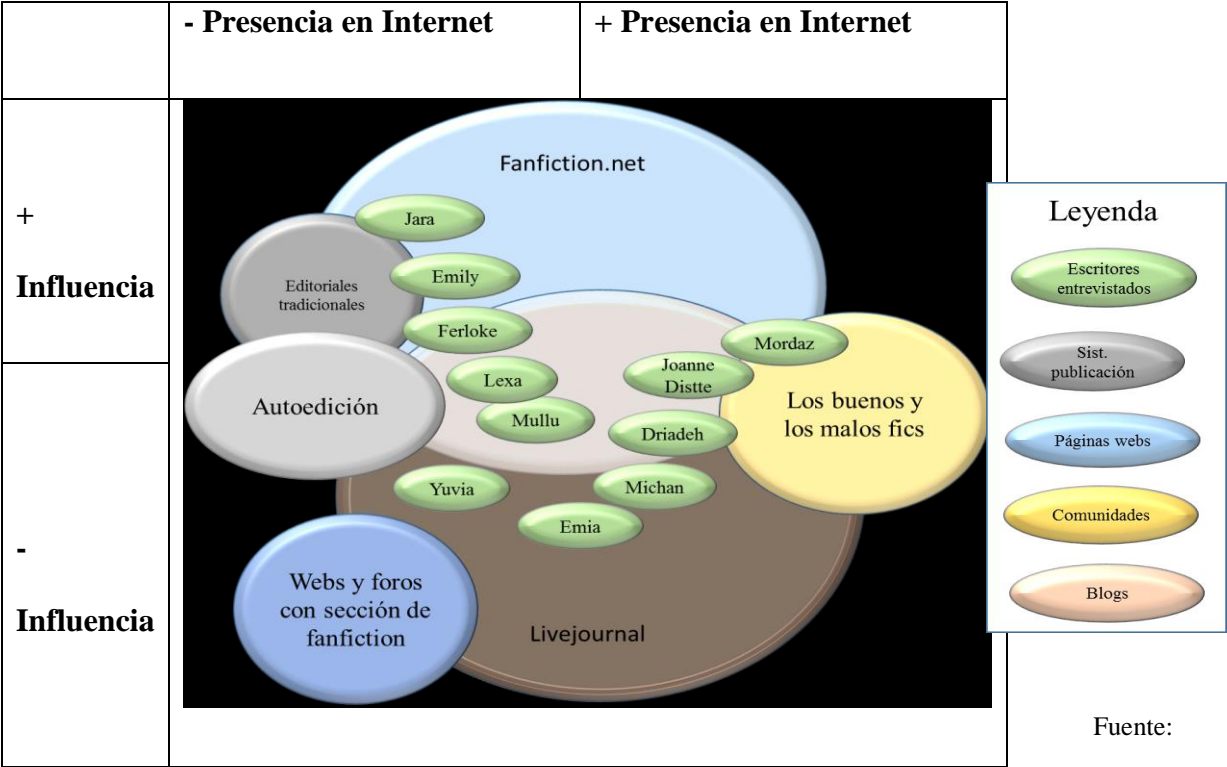
Además, se localizaron los espacios fronterizos de los autores que se mueven entre las publicaciones en la red y los sistemas de publicación tradicional tanto directa, como podría ser la publicación en pequeñas y medianas editoriales, como indirecta, con la participación

³³ En este aspecto hay que tener en cuenta que es bastante común que escritores de gran éxito y renombre, debido al volumen de seguidores, mantengan una *frienlist* limitada únicamente a sus amigos. Resulta interesante observar cómo este tipo de autores, pese a su escasa participación dentro de la comunidad mantienen una importante influencia sobre el *fandom*.

en talleres de escritura reconocidos, concursos, trabajos profesionales como *scouts* literarios³⁴, etc.

El resultado de este trabajo sirvió para crear un esquema aproximativo a las redes, tanto externas como internas, del fenómeno fanfiction (véase Tabla I), para revelar las estructuras subyacentes que sustentan la configuración de las comunidades y las dinámicas internas que interactúan en el establecimiento de nichos creativos que repercuten de forma significativa en el conjunto de fenómenos que constituyen el fanfiction.

Tabla I: Categorización de los fanescritores



Elaboración propia

³⁴ *Scouts* literarios: Personas dedicadas de forma profesional a leer obras proporcionadas por las editoriales antes de su publicación para evaluarlas y realizar un informe que influirá en la toma de decisión sobre su aceptación por parte de la editorial o su rechazo.

En una fase posterior se usó este conocimiento para la selección de los entrevistados que permitieron analizar la red de discursos justificativos sobre la literatura en Internet en general.

Como parte del proceso de la observación participante, se realizaron las siguientes actividades de investigación:

- *Análisis de los textos:* En este apartado se consideró que la importancia de las historias publicadas no residía únicamente en su capacidad literaria, sino también en su repercusión sobre las audiencias. Así, se ha procedido a analizar las críticas de los lectores a través de sus textos, aprehendiendo así sus interpretaciones y elecciones.

Ante el inmenso volumen y variedad de publicaciones, el análisis de los textos, que constituirán el estudio de caso de la investigación, se ha reducido, como ya se dijo, al estudio de dos tipos de obras: Una saga literaria como es *Harry Potter* y dos mangas, *Bola de dragón* y *Ranma ½*. La razón fundamental para dirigirse a estos dos géneros se debió que, a pesar que los escritores escriben indistintamente en varios tipos de categorías, existen diferencias sustantivas en sus características intrínsecas, ya sea a nivel de dominación de subcategorías como a la hora de desarrollar personajes y situaciones.

- *Participación en foros y comunidades:* El seguimiento de foros de debate en los que los propios escritores reflexionan acerca de las contradicciones, problemas y potencialidades del fanfiction proporcionó material sobre cómo los propios usuarios crean discursos justificativos en torno a sus prácticas.

- *Preguntas online:* En determinadas ocasiones, y para aspectos muy puntuales, como en el estudio del grado de permanencia del fanfiction en el imaginario de los lectores/autores, se ha acudido a los principales nodos de comunicación entre los usuarios (foros y blogs) y se han realizado una serie de cuestiones de respuesta abierta a las que los usuarios de fanfiction respondieron de manera voluntaria, pe: “Háblanos de algún fanfiction que destaque por su calidad ¿por qué has escogido ese?”
- *Interacciones personales:* Una de las características del fanfiction es su creciente tendencia a expandir su ámbito de actuación más allá del ciberespacio. Dentro del fanfiction, especialmente en aquel publicado a través de blogs, la esfera virtual y la personal se diluyen, configurando un continuo que propicia el que las relaciones autor/escritor se transformen en amistad. Así los escritores de fanfiction sobrepasan el mundo de Internet para reconstruir o reforzar relaciones. Cabe destacar que frecuentemente estos encuentros o quedadas son auspiciadas por acontecimientos relacionados con el fenómeno fan. Como complemento de investigación, se realizó observación participante en los siguientes encuentros: Firma de libros de R.R. Martin, autor de la saga *Canción de fuego y hielo*, en Madrid (Septiembre 2008), Salón del *Manga* del Barcelona (Noviembre 2008), estreno de *Harry Potter y el misterio del príncipe*³⁵ (Agosto 2009), Quedada en la Frikiplaza de Ciudad de México (Febrero, 2014) y el Congreso Mundial de

³⁵ En este estreno se observó la gran velocidad con la que los fans adoptan/rechazan el *canon* original. A los pocos días del estreno de la película ya pudo observarse, muy claramente qué aspectos han sido incorporados a magma creativo y cuáles se han ignorado por completo.

Sociología de Japón (Julio, 2014) en el que se presentaron diversos paneles sobre fanfiction y productos culturales japoneses. Cabe destacar que además del fortalecimiento de las redes sociales, estas quedadas suponen un lugar de encuentro en el que los fans reactivan los *fandoms* a través de retos, propuestas de fanfictions, puesta en común de debates y teorías etc.

Imagen II: Las quedadas



Estreno de *Harry Potter y el misterio del príncipe*, Madrid, 2009

Las quedadas de los fans no se limitan a la visualización de la película, sino que se componen de varias actividades que duran todo el fin de semana. Entre ellas está el intercambio de *fics*, se trata de un evento organizado por internet en el que los participantes solicitan una historia (escogiendo personajes, tramas, etc.) que otro participante tiene que escribir y entregar durante la reunión.

Conviene, sin embargo, hacer unas consideraciones sobre el campo de estudio. En este trabajo se entenderá el texto en cuanto escrito artístico tal y como es definido por Umberto Eco:

“Una obra de arte es un objeto producido por un autor que organiza una trama de efectos comunicativos de modo que cada posible usuario pueda comprender (a través

del juego de respuestas de la configuración de efectos sentida como estímulo por la sensibilidad y por la inteligencia) la obra misma, la forma originaria imaginada por el autor” (Eco, 1985: 73)

Es por ello que la publicación, ya sea a través del mercado editorial o la disposición pública de la obra por otros medios, como Internet, resulta vital para la capacidad frutiva del lector, tal y como asegura Norbet Elías:

“Quizás suene demasiado sencillo, pero la dificultad global de la creación artística se manifiesta cuando alguien intenta cruzar ese puente, el puente de la desprivatización: también podría llamarse la sublimación. Para dar un paso semejante las personas han de ser capaces de someter la capacidad de fantasear, tal como aparece en sus sueños personales nocturnos o diurnos, a las leyes propias del material y con ello depurar sus producciones de las impurezas relacionadas exclusivamente con el yo. En una palabra, tiene que darle un conjunto a la relevancia del yo, del tú, del él, del nosotros, del vosotros, del ello.” (Elías, 2002: 93)

En el caso del fanfiction, las historias son publicadas en blogs o diarios personales, como Livejournal, en los que se abarca una gran diversidad de temas, desde problemas personales a comentarios culturales sobre música, libros o cine, por lo que el concepto de desprivatización, que se suele relacionar con la publicación, resulta poroso. Nos enfrentamos a un ámbito semipúblico y semiprivado que no resulta nuevo. Ya en Occidente, la imprenta supuso la aparición de una escritura doméstica en forma de cartas, memorias, diarios etc. Tiempo después, esa escritura íntima y privada se hizo pública de la mano de grandes como Rousseau, e incluso se popularizaron libros como *Las amistades peligrosas* (Pierre Choderlos de Laclos, 1782), una novela epistolar que jugaba con la supuesta verisimilitud de la historia narrada. Este proceso es explicado por Habermas (1981) cuando relaciona el

surgimiento de la subjetividad burguesa y la aparición de la publicidad literaria con un ámbito público que trasciende la intimidad:

“Es como si el recinto más íntimo de lo privado estuviese continuamente inscrito en lo público. [...] Las relaciones entre autor, obra y público cambian: llegan a convertirse en interrelaciones íntimas de las personas privadas psicológicamente interesadas en «lo humano » [...] Por primera vez consigue crear la novela burguesa aquel estilo de realismo que autoriza a todo el mundo a penetrar en la acción literaria como sustituto de la propia acción, a tomar las relaciones entre los personajes, entre el lector, los personajes y el autor como relaciones sustitutivas de la realidad”

(Habermas, 1981: 86-87)

Esta tendencia persiste en nuestros días, así en el fanfiction vida real y fantasía se mezclan con absoluta naturalidad, hasta tal punto que muchos de los escritores de *fic*s han llegado a comentar la dificultad de mantener separadas la esfera virtual de la realidad³⁶. Puede llegar un momento en que no se sepa a ciencia cierta si estos diarios personales ocultan al actor o si muestran una faceta que, en la vida cotidiana le resulta difícil de mostrar, ya que se puede

³⁶ Aunque inestimablemente la esfera virtual forma parte de la realidad e incluso de la cotidianidad de los individuos, existe cierta tendencia, también entre los fans, a tratarlas como si fueran ámbitos separados en sus discursos. Esto está relacionado con la forma en la que los usuarios se presentan en la red. Las identidades, aunque permanecen, son difuminadas a través de mecanismos tales como el uso de *nicks*, en vez de los nombres reales. En ningún caso se llega a la construcción de un personaje, pero constituyen una forma de representación que, en palabras de Baudrillard (1978), encarna lo real por los signos de lo real. Ocultan al actor, pero este siempre permanece. Tal y cómo dice Abril:

“En la era de la información el yo es dispersado, descentrado, multiplicado, conducido a una permanente inestabilidad [...]. Los artefactos de la era de la información son extensiones del yo, pero los yoes [...] son también artefactos de los procesos sociales que nos crean. Las nuevas tecnologías de la comunicación y el conocimiento presuponen y activan un sujeto heterogéneo y conexo a un entorno múltiple: inmediato y virtual, selectivo y masivo, local y global, posicional y nómada al mismo tiempo” (Abril, 2000:43).

mirar a los blogs como a una extensión del yo en la red, una especie de micrófono y caja de resonancia de gustos, pasiones y pensamientos de un individuo; un espacio en la construcción de la propia identidad en red a través de la organización y el compartir cierta concepción de la creatividad, ideas y recursos que se transforman en una subjetividad compartida por aquellos que se sienten representados.

Puesto que se busca la interacción y la presentación del yo ante la comunidad, aquellas publicaciones que no generen reacciones explícitas por parte de los lectores no se tomarán en consideración, pues la investigación no se refiere únicamente a historias publicadas en el enorme vacío de Internet sino a la red de significancia que se produce entre los usuarios. Nos referimos a lo que Goffman (1974) llamaría *interacción discursiva verbalizada*:

“El discurso que se produce cuando un pequeño número de participantes se reúne y se estabiliza en lo que ellos perciben como algunos momentos cortados fuera de (o proseguídos al lado) funciones instrumentales; un periodo de ocio percibido como un fin en sí mismo, en que a cada cual le es permitido el derecho de hablar y el de escuchar, y en que a todo participante le es concedido el estatus de alguien cuya valoración global del argumento se respeta y sin que se exija ningún acuerdo o síntesis final.” (Goffman, 1974: 36).

Cabría matizar las palabras de Goffman. A lo largo de los capítulos se analizará cómo dicha interacción no se encuentra tan libre de toda censura. En el ámbito del fanfiction se exige un determinado nivel de calidad que ha de mantenerse para que los discursos de los fanescritores desarrollen sus comunidades. En este sentido podemos entender el concepto de creatividad desde distintas perspectivas; como forma, es decir, cómo los fans reclaman su papel activo en la configuración del *fandom*; y como contenido, esto es, las

reinterpretaciones y significaciones que realizan en sus escritos y que son absorbidas por la comunidad de lectores y escritores.

En conclusión, fase del trabajo de campo sirvió, por un lado, para identificar a los actores (ya sean escritores, páginas web, comunidades... etc.) con mayor influencia en la configuración de imaginarios colectivos, y por el otro, para dar cuenta de las divergencias y convergencias que configuran al fanfiction como un sistema en el que se articulan luchas de poder (internas y externas) respecto a los signos y significados.

2.3.2 Análisis del discurso

A partir de los resultados obtenidos durante la primera fase de la investigación, se identificaron a una serie de actores a los que se les invitó a participar en el estudio a través de entrevistas en profundidad en las que se abordaron varios ejes temáticos:

- *Discursos justificativos y constitutivos de la literatura a través de Internet:* Aquí se trató de aprehender el sentido que los entrevistados, en tanto que fans, dan al fenómeno del fanfiction. Además de comprender la articulación que hacen entre el respeto a la obra original, los derechos de autor y la apropiación y reconstrucción de dicha obra a través de sus escritos.
- *Sentimiento de comunidad:* Se profundizó en los vínculos que se establecen con otros escritores/lectores de fanfiction. En este sentido, se trató de ampliar la perspectiva para poder comprender cómo el reconocimiento comunitario se relaciona con la repercusión de sus obras dentro y fuera del fenómeno fan.
- *Autopercepción:* Se analizó cómo la concepción de autor se ha difuminado con la llegada de Internet y la posibilidad de que su creación escape fuera de las

estructuras tradicionales del campo editorial. Se quiso analizar las luchas entre oportunidades y segregación en la industria cultural y cómo la concepción de la creación se amplía hasta el punto en que la comunidad se alza como garante de la categoría.

- *Procesos creativos:* En este punto se abordó cómo los procesos creativos implican una serie de acciones mucho más amplias que el hecho de sentarse ante la página en blanco. Para profundizar en este eje temático, una de las autoras entrevistadas, Mordaz, facilitó el acceso, no sólo a la lectura de una de sus obras en proceso de publicación en Internet, *Mi reina*³⁷, sino también a todo el proceso previo de preparación y corrección de sus escritos con la ayuda de sus *beta readers*³⁸

Los autores seleccionados para estas entrevistas fueron escogidos en función de su repercusión fuera y dentro del mundo del fanfiction. A fines analíticos fueron categorizados en distintos grupos:

- a) *Escritores profesionales:* Se trata de autores que se sitúan entre la profesionalidad³⁹ y el aspecto más frutivo de la creación cultural, el *hobbie*.

³⁷ *Mi reina* es un *fanfiction* de la película *Blancanieves y la leyenda del cazador* (Roth Films, 2012) que, a su vez reinterpreta tanto el cuento tradicional de Blancanieves, como la versión de Disney *Blancanieves y los 7 enanitos* 1937). La inclusión en el estudio de esta obra, publicada en el blog LiveJournal, reside en que se trata de una reconceptualización de un producto varias veces resignificado, desde la cultura oral, pasando por la obra de los Hermanos Grimm, hasta el cine, que a su vez termina convirtiéndose en una obra cuasi-original al crear una mitología propia.

³⁸ *Beta Reader:* Personas que leen la obra antes de su publicación para ayudar en su edición a nivel de desarrollo, ortografía, estructura etc.

³⁹ Los autores profesionales entrevistados tienen la siguiente experiencia en el mundo de la edición:

Habitan un espacio fronterizo entre los discursos que enfatizan la creatividad a través de Internet y el reconocimiento a los productos de la industria cultural, por lo que tratan de aunar estas posiciones, aparentemente dicotómicas. Las principales características de este grupo de escritores se basan en su presencia, tanto en Internet con la publicación gratuita de su obra (original y fanfiction), como en su experiencia con el mundo editorial, en el que han ganado premios, tienen libros publicados y participan activamente en seminarios, tertulias, cursos etc. de carácter más profesional.

b) Escritores aficionados: Escritores de especial relevancia dentro del mundo de las minorías creativas. Publican a través de sistemas alternativos a las editoriales, atraídos por el aspecto más frutivo de la creación, relegando a segundo plano el interés por la profesionalización, pero que, sin embargo, se consideran a sí mismos como creadores. En estas entrevistas se seleccionaron escritores cuya obra tiene un importante impacto en el resto de los fanescritores.

Jara: Ganadora del II Premio de la Fundación Jordi Sierra i Fabra (2007) para jóvenes con *Te comerás el mundo* (SM, 2007-9), Ganadora del Premio Literario "La Caixa" con *Londres después de ti* (Plataforma Neo, 2016). Colaboradora de la revista Culturamas y del blog Kirikú y La bruja.

Emily: Ganadora tres veces consecutivas del primer premio de Narrativa Corta del certamen Jóvenes Creadores del Ayuntamiento de Ávila. Ha publicado *Lila* (Ediciones Oblicuas, 2011) y ha participado en diversas antologías de relato y poesía como *Tenían veinte años y estaban locos* (La Bella Varsovia, 2011), *Hijas del pájaro de fuego* (Fin de viaje ediciones, 2012), y *Al encuentro de todo* (Escuela de escritores, 2011).

Ferlocke: Comenzó escribiendo durante el NaNoWriMo, donde creó su primera novela: *Carlos, Paula y compañía* (Arlequín, 2013), galardonada con una beca a la creación literaria por la Junta de Extremadura en el 2006 y finalista del premio HQÑ en el 2013. Tras esta llegó *Equilátero*, con la que consiguió de nuevo una beca a la creación literaria en el año 2008. Después llegaron *Ne obliviscaris* (Edelvives, 2010), *Tormenta de verano* (Edelvives, 2011) y una adaptación de *Sentido y sensibilidad* (Teide, 2014). También fue ganador del VII Certamen Ibérico Jóvenes Artistas, por el cuento *Un tonto de capirote*.

c) *Participantes de la industria cultural*: Aquí se incluyeron profesores de escritura, editores, *scouts* literarios⁴⁰ etc.

d) *Escritores extranjeros*: Aunque en un principio esta investigación se iba a centrar en los escritores españoles, se decidió ampliar la perspectiva e incluir autores en habla hispana para poder profundizar en los mecanismos de segregación y dominación en el uso del lenguaje, los referentes culturales y de las narratividades en la literatura por Internet.

Todas las entrevistas a autores españoles se realizaron en persona, a excepción de cuatro que se realizaron a través del chat de Google. Algunas de las entrevistas se completaron con conversaciones informales presenciales y/o virtuales. En el caso de las entrevistas a autores extranjeros se usó un sistema mixto de chat y preguntas enviadas por correo electrónico.

Como nota metodológica se añadirá que se buscó abarcar dos grupos de edad, uno de menos de 25 años y otro de más de 26 años⁴¹, para dar cuenta de la diferencia generacional entre los escritores y comprobar si esto influye en su manera de percibir el mundo de los fans y de la literatura, tanto en Internet como en sistemas tradicionales de publicación.

Se realizaron un total de 14 entrevistas con la siguiente distribución:

⁴⁰ *Scouts* literarios: Personas dedicadas de forma profesional a leer obras proporcionadas por las editoriales antes de su publicación para evaluarlas y realizar un informe que influirá en la toma de decisión sobre su aceptación por parte de la editorial o su rechazo. Confirmar que esta nota no está repetida

⁴¹ En el año 2010

Tabla II: Distribución de las entrevistas

<i>Clasificación</i>	<i>Características</i>	
	Menores de 25 años	Mayores de 26 años
Escritores profesionales	<ul style="list-style-type: none"> • Jara: Mujer, ha publicado dos novelas y en la actualidad trabaja como asistente en una editorial • Emily: Mujer, ha publicado una novela y varias antologías de relatos. En la actualidad se encuentra realizando en doctorado en Filología inglesa en la UCM 	<ul style="list-style-type: none"> • Ferlocke: Hombre, lleva publicadas un total de cuatro novelas. Reconocido dentro del fandom por sus fics sobre Bellatrix Lestrange (<i>Harry Potter</i>). En la actualidad combina su trabajo como novelista con el de profesor de inglés de un instituto
Escritores aficionados	<ul style="list-style-type: none"> • Joanne- Distte: Creadora de la web Story-Weavers, reconocida dentro del fandom por sus fics sobre Bellatrix Lestrange (<i>Harry Potter</i>). Ha participado en varios cursos de escritura de La Escuela de Escritores de Madrid. En la actualidad se encuentra realizando sus prácticas de farmacia. • Driadeh: Mujer, conocida dentro del fandom por sus historias sobre Draco Malfoy (<i>Harry Potter</i>). Es una de las escritoras más plagiadas del fandom en español. En la actualidad trabaja como trabajadora social 	<ul style="list-style-type: none"> • Yuvia: Mujer, a pesar de no tener muchos seguidores es reconocida por la calidad de sus historias. En la actualidad trabaja como bióloga • Mordaz: Mujer, destaca por sus publicaciones en la web Livejournal en la que alterna fanfictions con obras originales. En la actualidad trabaja en comunicación
Particioantes de la industria editorial	<ul style="list-style-type: none"> • Carlota: Mujer, crítica de literatura juvenil en la web <i>El templo</i> y scout literaria para diversas editoriales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vera: Mujer, poetisa, autora de dos libros, y profesora de escritura en el Ayuntamiento de Fuenlabrada y Rivas Vaciamadrid. Ha sido actriz y realiza performances de sus poemas • Inés: Mujer, escritora, profesora de Escuela de Escritores de Madrid y directora de la Escuela de Fantasía. En la actualidad es Concejala de Cultura del Ayuntamiento de Pedrezuela
Escritores extranjeros	<ul style="list-style-type: none"> • Lexa: Mujer mexicana, ha participado en diversos concursos literarios y en la actualidad combina sus estudios en periodismo con su blog en el que publica relatos originales. • Michan: Mujer chilena, lleva más de 10 años escribiendo fanfiction 	<ul style="list-style-type: none"> • Mullu: Mujer, escritora peruana, además de escribir fanfiction está interesada en la capacidad para fomentar el pensamiento crítico del fandom, por lo que tiene el proyecto de desarrollar una serie de talleres en escuelas en las que a través del fandom se analicen temas de actualidad • Enia: Mujer, escritora argentina, en la actualidad escribe sobre todo originales, pero muy reconocida por su capacidad crítica para ser <i>beta reader</i>.

2.3.3 Estudios de caso

En tercer lugar, se buscó la comparación de las historias publicadas en la red con los discursos justificativos producidos en el trabajo de campo para detectar las posibles adecuaciones entre estos y las prácticas, para revelar las estructuras subyacentes que sustentan la configuración de la comunidad y los motivos que contribuyen a decantarse por interactuar dentro del mundo del fanfiction. Así mismo, se analizaron los fanfictions en relación con la obra original para detectar continuidades y disidencias y la recepción que se tiene entre los usuarios del *fandom*.

El principal estudio de caso analizará el desarrollo del fanfiction basado en *Harry Potter*. Se ha escogido esta saga literaria, compuesta por siete novelas, porque parece contener muchos de los factores esenciales que han contribuido a alzarse como una de las obras con mayor índice de fanfictions publicados en la red, así, en fanfiction.net es la novela sobre la que se han basado un mayor número de *fics*, 738K ⁴²a nivel mundial, de los cuales 51.1K son en idioma español⁴³.

Harry Potter supuso el primer fenómeno masivo de fanfiction publicado a través de Internet en páginas especializadas. Aunque anteriormente se dieron varios fenómenos virales, como *Buffy cazavampiros* o *Expediente X*, los trabajos derivados de estas obras se encontraban dispersos en foros de temáticas variadas en los que existía una sección de fanfiction. Sin

⁴² Datos obtenidos de fanfiction.net en Abril de 2016

⁴³ El español es el segundo idioma de publicación de *fics* después del inglés. Sin embargo, cabe suponer que los fanfictions publicados en idiomas de origen oriental pueden ser publicados en sus propias plataformas.

embargo, la aparición de la saga literaria de *Harry Potter* coincidió con el acceso generalizado a Internet y la creación de webs específicas para los fanescritores.

Así mismo, los libros de *Harry Potter* poseen otra serie de características que ha favorecido su enorme éxito en la red. A pesar de que la historia de esté narrada a través de un único punto de vista, la saga contiene una gran cantidad de personajes lo suficientemente detallados como para que el *fandom*, esto es, la comunidad de seguidores del fenómeno, pueda aprehender algunas de sus características esenciales a la vez de sentirse libre para crear el resto. A esto hay que unirle la diversidad de tramas no resueltas y la propia riqueza del mundo propuesto por Rowling, en el que magia, mitología y fantasía se unen para configurar un plano propio de la realidad.

Debido a la amplitud de la saga, teniendo en cuenta la heptalogía original, los libros derivados, las películas, videojuegos y la obra de teatro, se ha decidido centrar el análisis en las novelas iniciales, en especial a partir de la cuarta: *Harry Potter y el cáliz de fuego*, y comparar ciertos productos creados por los fans con la estética de las películas. Esta decisión se debe a dos factores. Por un lado, esta novela se corresponde con la creación de una trama más oscura y un desarrollo más adulto frente a las anteriores, más infantiles. Esto contribuye a que los *fics* creados, ya también escritos por seguidores de la saga de mayor edad, tengan más calidad y complejidad. Además, entre este libro y el siguiente hubo un período largo hasta que fue publicada la siguiente novela⁴⁴, lo que favorece la participación de los fans.

⁴⁴ Todas las novelas anteriores fueron publicadas con un año de diferencia. Sin embargo, entre la cuarta y la quinta hubo un parón de tres años durante los cuales sí se mantuvo vivo el fenómeno a través de las películas y las producciones de los fans.

Respecto a *Bola de dragón* es el séptimo manga en el que se publican más fanfiction, con un total de 47.6K *fics* publicados, de los cuales 4k son en español. Pese a no ser el más popular resulta interesante señalar que la mayor parte de los *fics* creados se basan en *Bola de dragón Z* (1989-1996), ya que los *mangas* y *animes* posteriores no fueron tan bien acogidos por el público. También es interesante observar cómo los fans tomaron un *Shônen*, esto es, un manga dirigido al público masculino, cuya trama está basada más en la evolución de las capacidades de combate que en el desarrollo de los personajes, y lo resignificaron.

La decisión de incluir también a *Ranma ½*, pese a no ser tan popular (cuenta con tan sólo 13.3K *fics*, de los cuales 2.5 K en español), se debe a que se tuvo acceso a entrevistar a algunos de los autores que, pese a que el anime terminó en 1992, siguen publicando sobre la serie.

El objetivo de esta metodología es la de aprehender el fenómeno del fanfiction a través de sus protagonistas, pero identificando y teniendo en cuenta las relaciones de poder que se crean al interior de la comunidad para no limitar el análisis al discurso justificativo de la legitimidad del fenómeno y sus relaciones con la industria cultural y del entretenimiento. Del mismo modo, el énfasis del análisis pretende superar la concepción de las fanescritoras como una audiencia activa para incidir sobre el aspecto creativo de la escritura y sus procesos de aprendizaje.

Capítulo 3: Recuperando la imaginación colectiva

“Tom no siguió leyendo porque ya no tenía dudas, «la Gran Biblioteca circular» debía ser la de Hogwarts. Revisó todos los libros que había en esa sección prohibida, pero pronto llegó a la convicción de que allí no había ningún libro que abarcara la sabiduría de los últimos 2000 años.”

(Florence Rose, *En lo más recóndito de...*)

La importancia de incluir el tema de la creatividad en este trabajo es doble; por una parte porque uno de los objetivos de la tesis es explicar cómo los sistemas de exclusión/inclusión de la industria del entretenimiento responden a una monopolización del concepto de creatividad, y por el otro para recuperar para las ciencias sociales la idea de imaginación o creación como variable explicativa. El principal reto al que nos enfrentamos es lo inefable del propio término, pues “desde el comienzo, la cuestión de la imaginación se caracteriza por las dificultades, las aporías, las imposibilidades que la acompañarán siempre” (Castoriadis, 1986: 155).

Aunque Aristóteles en su tratado sobre *El alma* comienza a plantear, todavía tímidamente, la capacidad imaginativa de todo ser humano, nunca llegó a elaborar una teoría sistemática al respecto. Es más, su forma de dar cuenta de esta dimensión de lo humano está repleta de contradicciones y leves esbozos nunca desarrollados. Siguiendo a Castoriadis (1986), descubrimos que Aristóteles concibe dos tipos de imaginación. La *imaginación segunda*, que se corresponde con la concepción convencional de la imaginación, se sitúa en un lugar entre la sensibilidad y el pensamiento. Es el “movimiento engendrado por una sensación en acto” (Castoriadis, 1986: 154), pero su definición se escapa por su amplitud. La *imaginación primera* es la que se revelará como la gran ruptura con la concepción que se tenía hasta ese momento sobre la imaginación y será, a su vez, la que caerá relegada al olvido. En definitiva,

Aristóteles se alejó de la concepción tradicional de la imaginación, pero fue incapaz de delimitar un ámbito que le fuera propio. Bajo el epígrafe “El alma nunca piensa sin *phantasmas*”⁴⁵ la *phantasia* se escapa a ese lugar intermedio, entre la sensibilidad y el pensamiento:

“Cuando uno piensa es al mismo tiempo necesario contemplar algún *phantasma*, pues los *phantasmas* son como las sensaciones, pero sin materia. Y la imaginación es otra cosa que la afirmación y la negación; pues es un complejo de monemas la verdad o el error. Pero ¿qué diferenciará entonces los primeros monemas de los fantasmas? O bien habrá que decir que no son fantasmas pero que tampoco están sin fantasmas”
(Castoriadis, 1986:152)

Lo realmente revelador de este fragmento de Aristóteles, citado por Castoriadis, reside en que huye de la concepción tradicional de lo ficticio, interpretado como mentira, o la imitación de Platón. La imaginación es la potencia y el acto. No es algo únicamente determinado por la sensación o el pensamiento, sino que está capacitado para producir nuevas determinaciones. Un proceso transformador que está más allá de la verdad porque lo imaginado no es susceptible de error:

“La imaginación (*phantasia*) es, a su vez, algo distinto tanto de la sensación como del pensamiento. Es cierto que de no haber sensación no hay imaginación y sin ésta no es posible la actividad de enjuiciar. Es evidente, sin embargo, que la imaginación no consiste ni en inteligir ni en enjuiciar” (Aristóteles, 2003:94)

Esta concepción de Aristóteles sirve como base para argumentar que las historias del fanfiction no pueden ser clasificadas como falsas, ya que se trataría, más bien, de un tipo

⁴⁵ Entiéndase aquí *phantasma* por *phantasme* (en el sentido de fantasía). En ningún caso por imagen o representación porque en ese caso queda reducido el sentido interpretativo de la palabra.

alternativo de creación. Esto posibilita interpretar a los *fics* alejados del *canon*, es decir de las directrices marcadas por la obra original, como ejemplos de literatura en la que los lectores, reconvertidos en creadores, reconfiguran sus propias líneas argumentales sobre aquello que pudo ser, hasta llegar al extremo de que las comunidades de fanescritores configuran su propio *fandon*, es decir, invenciones de los fans que terminan constituyendo su propio *canon*.

El problema reside en que esta concepción de la *imaginación primera* no fue desarrollada teóricamente. Aristóteles esbozó la idea, pero no la desarrolló, incapaz de adentrarse en un misterio tan insondable que podía llegar a relativizar algunas de las grandes premisas de la filosofía como el pensamiento o la verdad. Para evitar el surgimiento de este monstruo, Aristóteles se abstuvo de enmarcar esta facultad humana dentro de criterios mucho más amplios y replegó todo su sistema de pensamiento hacia la *imaginación segunda*, que será aquella que perdure, haciendo que la “imaginación creadora” sea una simple “expresión verbal y el papel que se reconozca se limitará a dominios que parecen ontológicamente gratuitos (el arte)” (Castoriadis, 1986:175)

Siguiendo a Castoriadis (1986), después de Aristóteles, habría que esperar a Kant para que la cuestión de la imaginación volviera a ser planteada. En la *Crítica de la razón pura*, el autor diferencia entre dos formas de conocimiento, el *entendimiento*, por medio del cual los objetos son pensados, y la *sensibilidad*, por medio del cual los objetos nos son dados y proporciona intuiciones *a priori* que luego el entendimiento se encarga de transformar en conceptos. Sin embargo, Kant propone un tercer elemento, entre la *sensibilidad* y el

entendimiento, que posee características que le son comunes, la *imaginación*⁴⁶, la cual es explicada como un modo de aprehensión del conocimiento. Lo interesante en Kant es que no circunscribe la imaginación a la posibilidad de conocimiento, sino que la amplía hacia su capacidad para crear disfrute estético, ya que enriquece las experiencias para dotarlas de nuevas significaciones.

Hegel radicaliza la aportación de Kant, asegurando que “la imaginación no es un término medio, sino que es término primero y originario “(Castoriadis, 1986: 151). Sin embargo, su teoría sufre un giro dialéctico y desplaza la importancia que le otorga a la *imaginación* hacia la *memoria*. Con ellos relega la cuestión de la imaginación a su capacidad para reproducir los recuerdos, con lo que termina asociándola con lo ilusorio o deficiente.

Heidegger reinterpreta a Kant en *Kant y el problema de la metafísica*⁴⁷ y asegura que éste hablaba de la *imaginación trascendental*, limitada a crear una síntesis del sentido interno; es decir, la despoja de la facultad creativa y la independencia que le había dado Kant y la relega a una parte más del entendimiento. Según Castoriadis, con esta reinterpretación de Kant:

“Heidegger reproduce a su vez, y él solo, espectáculo impresionante, la sucesión de descubrimiento y redescubrimiento que marcaron la historia de la cuestión de la imaginación [...]. El paso atrás que Heidegger imputaba a Kant, ante el «abismo sin fondo» abierto por el descubrimiento de la imaginación trascendental... ese mismo paso atrás que dio Heidegger después de su libro sobre Kant. Nuevo olvido, nuevo encubrimiento y ocultación de la cuestión de

⁴⁶ Cabe destacar que Kant, dentro del concepto de imaginación diferencia entre la *reproductora*, que se corresponde con la idea de fantasía que evoca imágenes no presentes, y la imaginación *productora* que hace referencia a nuestra capacidad figurativa de extraer conceptos puros.

⁴⁷ En esta obra Heidegger intenta usar la *Crítica de la razón pura* de Kant para construir un pensamiento ontológico que alcance la transcendencia del saber.

la imaginación, de la que ya no volverán a encontrarse rastros en los escritos
posteriores de Heidegger.” (Castoriadis, 1986:151)

A partir de este punto las aportaciones realizadas al concepto de imaginación no la han situado en el centro del debate teórico, sino que ha quedado relegada al concepto de *imaginación segunda* de Aristóteles. Este abandono de la concepción de la *imaginación creadora* tuvo consecuencias posteriores en la sociología, más concretamente en la conceptualización de las teorías de la acción. Así, tal y como asegura Joas (1996), estas teorías se vieron fuertemente influidas por los modelos de acción racional que asumían la preexistencia de un esquema normativo capaz de orientar la acción de los sujetos. Como consecuencia de esto “el resultado fue la creación de un modelo lógico de la acción en el cual las acciones no racionales aparecen como residuos y/o derivaciones (Pareto) del esquema medios-fines” (Frafán, 1999: 38)

Si bien es cierto que las teorías de la acción normativa se vieron matizadas por las corrientes idealistas, que ponían el énfasis en los valores como generadores de la acción, la verdad es que la concepción creadora de la acción fue relegada a segundo plano y se precisó de una relectura de los clásicos, en busca de conceptos que ayudaran a superar esta concepción.

“Cabe encontrar en los propios escritos de los clásicos de la sociología muy variados y diversos puntos de partida para concebir los momentos de la acción creativa» (Joas, 1998^a: 286). Tales momentos se pueden encontrar en Durkheim, Weber, Marx, Simmel y Tönnies. En cada una de sus teorías subyacen «metáforas» de la creatividad fundadas en el «ritualismo» (Durkheim), el «carisma» (Weber), la «expresión» o la «producción» (Marx) y, finalmente, la «vida» (Simmel) (Joas, 1996 y 1998^a). Sin embargo, al mismo tiempo en estas teorías se sofoca y/o obstaculiza la emergencia de las «metáforas creativas» que les subyacen, bloqueadas fundamentalmente por

filosofías que van en sentido opuesto al concepto pragmatista de acción” (Frafán, 1999: 43)

Las ciencias sociales tuvieron que esperar hasta el siglo XX para comenzar a desarrollar una concepción sobre la creatividad que pudiera ser aplicada sobre ciertos fenómenos culturales que superan las dicotomías clásicas, que polarizan la determinación de la estructura frente a la capacidad de acción de los individuos.

En este capítulo se revisará la teoría sociológica y las aportaciones de Joas y Castoriadis, quienes defendieron el argumento de que el actor social posee la capacidad de edificar, sobre el orden instituido, nuevos modelos que generen oportunidades de acceso. Se trata de recuperar para el dominio de las ciencias sociales una nueva visión sobre la capacidad activa y creativa de los actores, lo que servirá para interrogar la concepción del autor y el receptor y el acceso diferencial a la industria del entretenimiento. Así mismo, analizaremos las actuales teorías de la clase creativa y cómo estas pueden aplicarse al fanfiction.

3.1 Castoriadis y la imaginación creadora

“La imaginación es la que ha enseñado al hombre [*sic*] el sentido moral del color, del contorno, del sonido y del perfume. Ella ha creado al comenzar el mundo la analogía y la metáfora. Ella descompone toda la creación y, con materiales amontonados y dispuestos siguiendo reglas cuyo origen no podemos encontrar más que en lo más profundo del alma, crea un mundo nuevo, produce la sensación de lo nuevo. Como ha creado el mundo (puede decirse eso, creo, incluso en sentido religioso), es justo que lo gobierne.”

(Baudelaire, *El Salón de 1859*)

Uno de los primeros autores que trató de resituar el concepto de acción creadora fue Cornelius Castoriadis. Sus trabajos se distinguen por el lugar central que dan a la imaginación en la constitución de la sociedad. Su teoría se apoya sobre una primera distinción entre la *imaginación radical*, identificada como función creativa/productiva, y el

imaginario, concebido como repertorio de las imágenes vigentes en la conciencia/inconsciencia colectiva.

Bajo la premisa de que el tiempo, rigurosamente hablando, es impensable sin la creación, Castoriadis trata de ofrecer una alternativa a la ontología tradicional, que tendió hacia la reducción del proceso creativo a la categoría de la determinación y fue entendida a través de la concepción teológica del tiempo: “Dios es un constructor, un artesano que mira los *eide* (formas preexistentes) y los utiliza como modelos o paradigmas para modelar la materia” (Castoriadis, 1989: 64), ideas que según el autor tuvieron gran influencia en la filosofía clásica y posteriormente en la ciencia. Castoriadis, por el contrario, postula una ontología de lo socio-histórico basada precisamente en la idea de creación, a la vez que da cuenta de la potencialidad de invención y novedad creadora tanto en el plano colectivo (en su lenguaje, el *ser socio-histórico*) como en el plano individual (la *mónada psíquica*). Además, sitúa su teoría dentro de la acción política revolucionaria, en la que integra las teorías marxistas y la preocupación por la autonomía individual y social.

Para él, la historia no es la reproducción de lo mismo, sino el surgimiento de formas nuevas que no están inscritas ni son deducibles de las condiciones presentes. A ello se refiere con la noción de *novedades radicales* que describe de la siguiente manera: “A partir del momento en el que el pensamiento es pensamiento de algo, resurge el contenido, no sólo de lo que está por pensar, sino de aquello por lo que es pensado” (Castoriadis, 1983:24). Concluye que la creación histórica no se puede deducir de las condiciones de su surgimiento ya que unas mismas causas no conllevan, necesariamente, los mismos efectos. No hay una serie de variables fijas en la historia que nos permitan anticipar y determinar de ninguna manera lo

que va a ocurrir en un futuro, su significado, expresión y desarrollo⁴⁸. La historia es creación, no la deducción de antiguas premisas. El ser humano posee la capacidad de dar nuevas respuestas a situaciones nuevas, pero el ser histórico, que supera la concepción de individuo (que también es una creación histórica), amplía sus posibilidades, siendo capaz de dar nuevas respuestas a las mismas situaciones, e incluso crear situaciones nuevas.

Castoriadis se apoya en la hasta entonces marginada imaginación, entendida como *praxis*, para replantear tanto la teoría de la determinación del ser como del saber. Es decir, “hay una acción que puede tomar apoyo sobre lo que es para hacer existir lo que queremos ser” y, por tanto:

“Más allá de una actividad no consciente de sus verdaderos fines y de sus resultados reales, más allá de una técnica que, según sus cálculos exactos, modifica un objeto sin que nada nuevo resulte de él, puede y debe haber una *praxis* histórica que transforme el mundo transformándose ella misma, que se deje educar educando, que prepare lo nuevo rehusando predeterminarlo, pues sabe que los hombres [sic] hacen su propia historia” Por tanto, podemos deducir que “hay un uso inmediato de lo simbólico, en el que el sujeto puede dejarse dominar por éste, pero hay también un uso lúcido o reflexionado de él” (Castoriadis, 1983: 95-96)

En este sentido cabe relacionar el planteamiento de Castoriadis con el concepto de *conciencia colectiva* de Durkheim (1912), quien desarrolló la hipótesis de la dualidad de la conciencia, identificando por una parte estados personales que se explican enteramente por la naturaleza psíquica del individuo y, por otra, categorías de representaciones que son esencialmente colectivas y traducen ante todo estados de la colectividad que dependen de

⁴⁸ La adecuación a la teoría de Castoriadis es el motivo por el que el capítulo 7 de esta investigación, titulado *El fanfiction como campo de lucha*, se subdivide en dos condiciones de posibilidad en lo referente al fanfiction: 7.3.1 *La emancipación del canon* y 7.3.2 *La influencia de los fans*.

cómo ésta está constituida y organizada (su morfología, instituciones religiosas, morales, económicas, etc.). Las representaciones colectivas impregnan la conciencia individual y añaden contenidos a sus representaciones.

Sin embargo, la perspectiva estructuralista de Durkehim le hace subrayar la importancia de las representaciones colectivas como conformadoras de una conciencia moral que permiten el adecuado consenso social. En ningún momento observa estas creaciones sociales como capacidades del actor social para edificar sobre la base de un orden instituido nuevos modelos de conciencia y subjetividad capaces de enfrentarse a él. Ése es el aspecto que Castoriadis incluyó en la ecuación, la capacidad creativa del individuo, pero matizada. ya que existen limitaciones a su supuesta omnipotencia para transformar la historia:

“Los resultados reales de la acción histórica de los hombres [sic] jamás son, por decirlo así, aquellos a los cuales habían apuntado sus protagonistas. Es no es quizás difícil de comprender. Pero se plantea un problema central y es que esos resultados, que nadie había querido como tales, se presentan de cierta manera como coherentes, poseen una significación» y parecen obedecidos a una lógica que no es ni una lógica «subjetiva» (llevada por una conciencia/planteada por alguien), ni una lógica «objetiva», como la que creemos descubrir en la naturaleza, a la que podemos llamar lógica histórica” (Castoriadis, 1983:77)

La *imaginación radical*, pues, es identificada por Castoriadis como la función creativa/productiva y el *imaginario* es concebido como el repertorio de las imágenes vigentes en la conciencia/inconsciencia colectiva y que a su vez se encuentra delimitada por el poder de las instituciones. Así, el fanfiction es un ejemplo, a pequeña escala, de esa capacidad creativa de individuos que, consciente o inconscientemente, se enfrentan a y/o

fortalecen⁴⁹ la actual industria cultural. En este sentido cabe destacar que industria cultural y fanescritores no pueden ser considerados como entes ajenos, pues tal y como afirma Castoriadis (1989) en *La Institución imaginaria de la sociedad*, existe una unidad de la sociedad como institución global que refleja la cohesión interna de la red inmensamente compleja de significados y que orienta y dirige la vida social tanto como aquella de los individuos concretos que la integren. Él llama esta red de significados el *magma de las significaciones imaginarias*, donde conviven la multiplicidad de significaciones sociales a las que un sujeto se expone ya que, están encarnados en sus instituciones y otorgan un sistema de interpretación del mundo: “Toda sociedad es una construcción, una constitución, creación de un mundo, de su propio mundo” (Castoriadis, 1998: 69). Rompe así con las teorías del orden social, ya que para él creación significa nuevas significaciones cuya lógica magmática presupone condiciones desbordantes de perpetuo desorden, potencialidades instituyentes de nuevas significaciones.

El imaginario social tal como es concebido por Castoriadis no es la representación de ningún objeto o sujeto. Es la incesante y esencialmente indeterminada creación socio-histórica y psíquica de figuras, formas e imágenes que proveen contenidos significativos y lo entretienen en las estructuras simbólicas de la sociedad porque “los actos sociales no son directamente símbolos, pero no pueden subsistir fuera de una red simbólica” (Castoriadis, 1983:200). Además, para Castoriadis, la institución de la sociedad y las significaciones imaginarias sociales incorporadas en ella se despliegan en dos dimensiones indisociables; la conjuntista-identitaria, que reconoce cierto carácter determinista en las relaciones sociales, como las

⁴⁹ Esto se verá con mayor desarrollo en el Capítulo 7, en el que se expondrán los mecanismos de adaptación de los fans con respecto a los cambios en la obra original

clases, y la imaginaria, que apunta hacia la significación, hacia la capacidad social de atribuir nuevas significaciones a lo instituido.

La teoría de Castoriadis fue capaz de superar la concepción tradicional de “creación”, entendida como la capacidad de hacer surgir o emerger algo que no existía previamente, y consecuentemente algo nuevo respecto a lo dado. Esta idea es sustituida por la potencialidad de algo o alguien para hacer algo: en este caso, la potencialidad de las prácticas y los agentes sociales para hacer emerger algo distinto a lo esperado, y lo que es más importante, saca a la imaginación de la esfera privada a la que se había visto relegada, para situarla dentro del ámbito público.

Castoriadis incluye al individuo en algo mucho más amplio, en las instituciones sociales; pero el carácter determinista que podría tener este concepto queda calibrado por la dimensión identitaria, por el conflicto y el cambio:

“Creación, imaginación radical, imaginario histórico-social y sociedad instituyente, magma, solidaridad y distinción de lo ensídico y de lo poiético, ideas madres indefinidamente fecundas, temas ignorados u ocultos por el pensamiento heredado. Sin esos temas es imposible restaurar la conexión en la medida en que ésta es posible entre el pensamiento propiamente dicho y el hacer humano, especialmente el hacer político instituyente” (Castoriadis, 1997:14)

Sin embargo, la tendencia institucionalizadora de la creatividad que propone Castoriadis supone cierta dependencia de estos grandes sistemas supraindividuales:

“Para Castoriadis, lo imaginario es [...] una determinación última; no se puede remitir a ninguna otra cosa, ni se lo debería confundir con una «copia de lo percibido», con una mera «prolongación y sublimación de los instintos animales» ni con «una elaboración estrictamente racional de lo dado». De este modo, incluso se torna comprensible el título de la obra principal de Castoriadis [...]: la sociedad es el

resultado de un proceso de institucionalización, y este proceso, porque arranca de lo imaginario, de la capacidad humana de proyectar sentido, tiene una dimensión creativa irreductible (Joas, 1998b: 154)

En toda su teoría subyace la necesidad de que para que un acto creativo resulte efectivo debe, en cierta medida, ser institucionalizado, se trata en definitiva de una teoría del consenso, en sociedades democráticas, o de la imposición dictatorial o de otro tipo. No habla de vaeriedad ni de imaginarios en conflicto. Surge pues la pregunta de si un acto creativo puede producir cambio social si no es absorbido por lo institucionalizado y cómo se relacionan las instituciones y los movimientos o contraculturas, de las que hablaremos en el siguiente apartado.

3.2 Joas y la acción creativa

“Joas propone una teoría de los procesos de diferenciación de esferas y de sus límites que abre la puerta al cambio allí donde el funcionalismo invitaba a encogerse de hombros.”
(Moreno, 2015; 2003)

Las propuestas de Joas sirven para completar la concepción de la creatividad de Castoridis, ya que trató de configurar una teoría de la acción social que superara la dicotomía parsoniana entre la acción racional, que concibe “el proceso de establecimiento de fines como un trato meramente técnico con condiciones externas”, y la acción normativa (o idealista), “orientada a la atención unilateral de las condiciones normativas de la sociedad a expensas de las condiciones situacionales” (Joas, 1998: 222). Joas reflexionó acerca del poder creativo de la sociedad y su capacidad para la posibilidad de soldar (transitoria y periódicamente) un orden social en el que dicha acción (o capacidad expresiva de los individuos) pueda expresarse y consumarse institucionalmente. Joas vincula así la creatividad humana con el carácter situado de la acción, es decir con la vida cotidiana y ordinaria de los actores sociales, y

elabora una teoría sobre una creatividad situada en la que los marcos de representación y creación social se sitúan en el centro del análisis. Su objetivo fundamental era la de usar *pragmatismo* como eje explicativo⁵⁰ y concebir una teoría de la acción que contemplara diversos aspectos que se abordarán en los siguientes subepígrafes: la no limitación de la acción a los medios o los fines, la eliminación de la valoración moral del esquema en términos de bueno y malo, la corporalización de la acción, la introducción del tema de la contingencia desde la perspectiva de la posibilidad y el subrayar el aspecto de la creatividad social.

Estas propuestas tienen como finalidad la de aportar una concepción de la acción creativa dialógica en la cual se producen procesos de re-definición de los hábitos:

“Toda percepción del mundo y toda acción en el mundo está anclada en una creencia irreflexiva sobre hechos dados como autoevidentes y hábitos satisfactorios. Sin embargo, estas creencias, y las rutinas de acción basadas en ellas, son recurrentemente quebrantadas [...]. La única salida, en esta fase, es la reconstrucción del contexto interrumpido. Nuestra percepción debe ajustarse a nuevos y diferentes aspectos de la realidad; la acción debe aplicarse a diferentes puntos del mundo, o debe reestructurarse ella misma. Esta reconstrucción es un logro creativo por parte del actor. Si triunfa en la reconstrucción de la acción sobre la base de la percepción cambiada continuando de este modo con ella, entonces algo nuevo entra en el mundo:

⁵⁰ Siguiendo a Rafael Farfán, Joas intenta superar las teorías sociológicas clásicas y actuales partiendo de dos ejes centrales: “1) El común rechazo que hace de la teoría funcionalista de la sociedad, fundado en el esquema sistémico-diferenciador de acuerdo al cual analíticamente se pueden distinguir diversos ámbitos sociales delimitados por la lógica racional medios-fines y 2) porque en ellas la dimensión de acción es clave y con ella la creatividad ocupa un lugar esencial” (Farfán, 1999: 43). Con ello pretende situar la acción creativa en el centro de su análisis, no como consecuencia.

un nuevo modo de acción, que puede gradualmente enraizarse y volverse él mismo una rutina irreflexiva” (Joas, 2005^a: 28-9)⁵¹

1. La no limitación de la acción a los medios o los fines

Como se ha explicado anteriormente, Joas trata de superar la dicotomía clásica que diferencia, por un parte la acción orientada a medios-fines, fundamentada en la teoría económica y, por la otra, las teorías de la acción basadas en la filosofía utilitarista, y el sistema racionalista o idealista, representado por Weber y el historicismo alemán, según las cuales son los valores los que guían la acción.

Para ello acude a Mead y Dewey, entre los que establece un eslabón que permite encadenar sus teorías a través de un elemento común: su concepto no teleológico de acción y la consideración de la creatividad como un componente esencial de ésta. El objetivo es no reducir las teorías a los resultados queridos y no queridos de la acción, sino ampliarla a la “constitución colectiva de regulaciones normativas y de los procedimientos colectivos para negociar los conflictos normativos” (Joas, 1998c:191)

En este sentido, Joas afirma que la acción no posee una sola finalidad, sino que se enfrenta a un abanico de posibilidades entre las que hay que tener en cuenta no sólo las circunstancias sino también las resistencias:

“En la creatividad de las prácticas sociales se encierra en potencia un modo alternativo de pensar esa relación. En ella, la acción no es ni medio para ni causa del cambio, sino instancia del cambio ella misma. No es un instrumento que se pone al servicio explícito y consciente de una construcción futura, ni un momento

⁵¹ Citado en Cristiano, 2010: 6

objetivo de concatenaciones causales que alteran objetivamente lo dado. Es la acción el punto de amarre y efectivización del cambio” (Cristiano, 2007: 5)

Como se desarrollará más adelante, esta perspectiva de Joas contribuye enormemente a entender algunas de las características del fanfiction, en especial cómo algo en un principio considerado como un hobby cuya finalidad es de carácter frutivo, con su desarrollo y el crecimiento de la comunidad de escritores y lectores, las consecuencias últimas de la acción repercuten sobre la industria del entretenimiento y conceptos tales como la originalidad, los receptores o la autoría. Todo esto es resultado del aspecto no teológico de la acción, ya que la finalidad última del fanfiction nunca fue la de transformarse en un movimiento social, en el sentido en que no persigue objetivos de carácter político o comunitario. Sin embargo, las disputas, negociaciones y confluencias con la industria del entretenimiento han hecho que fenómeno traspase el ámbito de lo semi-público para tener una mayor presencia. Este resultado no puede ser conceptualizado como una consecuencia no querida de la acción, sino como fruto del contexto socio-histórico y del posicionamiento de los fans como algo que trasciende la recepción pasiva de los productos.

2. Eliminación la valoración moral del esquema

Los anteriores teóricos de la acción, tanto los racionalistas como los idealistas, tendieron a clasificar la acción colectiva a partir de sus resultados, calificados como adecuados o inadecuados por los racionalistas o como buenos y malos por los moralistas. Joas trata de superar esta contingencia y situar la acción más allá del deber moral dictado por una élite, reconociendo por el contrario una diversidad de “deberes” o “morales” fruto de la experiencia, negociación y posición de los actores sociales. En este sentido, su interés reside en la “construcción de posibilidades de acción social”

“El deber como fin no es algo antecedente a esta, sino es el resultado de un proceso de descubrimiento que lleva a cabo el sujeto dependiendo de la situación que confronte. No existe, por tanto, un deber universal que obligue a actuar. Por el contrario, cada situación es portadora de una diversidad de deberes a los que se confronta el sujeto, y sólo él puede elegir cuál es el mejor acuerdo a la evaluación reflexiva que hace de la situación...No se trata ya de determinar el deber mismo, sino de resolver una colisión entre deberes distintos, o de establecer la vía constructiva en el cumplimiento del propio deber” (Farfán, 1999: 57)⁵²

A través de esta superación de lo moral Joas desarrolla una concepción dialógica y transitoria de lo normativo. Se adentra en la idea de una sociedad en permanente redefinición, en la cual los límites son reinterpretados reflexivamente en el marco de la comunidad y de su posicionamiento ante a la sociedad:

“La «conciencia», la percepción, la evaluación del mundo y los aspectos cognitivos son un momento de la acción misma, y que la acción precede a la reflexividad, no al revés” (Cristiano, 2010: 5)

La acción de Joas es creativa en tanto que permite a los actores posicionarse en el contexto social e histórico para redefinir aspectos de lo real. Una vez más, su propuesta posee un gran valor explicativo para el mundo del fanfiction, en especial en su relación discordante con el tema de los derechos de autor. Los escritores de *fics* obvian la legalidad que les impide el publicar trabajos basados en obras originales. Para ellos estas obras han pasado a formar parte de su cotidianidad, en tanto ocio y tiempo libre, y reclaman la legitimidad en la reinterpretación de los productos culturales frente a los cuales se posicionan como receptores

⁵² Citando a Joas 1998.

activos y críticos. Como se desarrollará más adelante, los fans, en sus procesos de negociación con la industria del entretenimiento han logrado que el fanfiction se sitúe en una especie de vacío legal que permite su publicación sin fines lucrativos. Pasamos así de un acto irreflexivo en su comienzo, en tanto que los fans comienzan a escribir para llenar aspectos no resueltos de las obras originales, hasta llegar a una concepción crítica que crea comunidad y termina dialogando no sólo con ciertos productos sino con la industria.

“La creatividad social no sólo se pone de manifiesto en los logros obtenidos a partir de los procesos de negociación, sino también en el saber implícito, el mundo de la vida o tejido de significaciones que hacen posible los elementos discursivos y racionales de cada interlocutor social, que suministran sentido, contenido y finalidad a todo decir y hacer social. Dicho de otro modo, tan creada socialmente es la respuesta consensuada que un grupo de hombres [sic] da ante un problema, como el conjunto de significaciones que hacen posible el razonamiento y diálogo social, siempre en el buen entendido que esas significaciones no son fruto o producto de negociación social, antes bien, sus elementos implícitos desencadenantes.” (Sánchez Capdequi, 1998:180)

En este punto, Joas matiza la dinámica institucionalizadora central en el planteamiento de Castoriadis, ya que amplía las posibilidades de creación del sentido.

3. Corporalizar la acción

Muchas de las teorías clásicas concebían el cuerpo como un medio que permite la acción. En este sentido, se objetiva e instrumentaliza a los cuerpos, concebidos como estructuras ajenas a la experiencia y el espacio social. Tal y como asegura Joas “existe una ubicación social de nuestros cuerpos. Esta ubicación muestra las capacidades, los hábitos y los cambios que relacionan el cuerpo con el medio que forma el trasfondo en el que surge toda

consciencia de las metas a alcanzar, en otros términos, de nuestra intencionalidad” (Joas, 1996).

Si bien Joas no rechaza el concepto de individualidad sostiene que esta es fruto de las interacciones con los otros, en especial con los grupos de referencia, que ayudan a configurar el reconocimiento y la otredad. Destaca así el componente social de la acción y le concede un carácter dialógico e interactivo.

Es por ello que, a pesar de que los escritores de *fics* escriben y publican de forma individual, es su configuración como comunidad con la que asocian ciertos atributos (*friki*, *otaku*⁵³, feminista, escritora, fan...etc) lo que les dota de una consistencia propia, refuerza ciertas identidades y les posiciona dentro de la gama de receptores de los productos culturales. Sin embargo, a pesar de que el análisis de Joas aporta la interesante perspectiva de incorporar el cuerpo y hacerlo de manera social, no reflexiona suficientemente acerca de las contingencias de poder de los posicionamientos. En otros términos, no termina de dar cuenta de las dinámicas de poder y las condiciones de posibilidad de los “diferentes cuerpos” a la hora de aunar fuerzas y de producir las acciones creativas.

4. Introducción del tema de la contingencia desde la perspectiva de la posibilidad

La idea de acción creativa de Joas no se explica desde la libertad completa de los sujetos, sino que tiene en cuenta los contextos históricos-sociales en los cuales ésta tiene lugar. En este sentido la propuesta de Joas se asemeja a la de Castoriadis, en tanto que concibe la acción creativa como la posibilidad de los actores de dar respuestas innovadoras a los problemas o rutinas irreflexivas que han venido realizando en su cotidianidad. En este

⁵³ Seguidor del *manga* y del *anime*

sentido, para Joas el sujeto no es autónomo, sino que genera su actuación desde situaciones y contextos concretos que posibilitan la acción:

“La sociedad es un flujo permanente, una realidad cambiante preñada de posibilidades, un devenir perpetuo del que brota súbitamente la novedad y, al mismo tiempo, la respuesta creativa de los actores.” (Sánchez Capdequi, 1998: 179)

A modo de crítica se puede argumentar que Joas deja demasiado abierto este mundo de posibilidades. Si bien el autor hila todo su argumento para que desemboque en la idea de la acción creativa, no termina por dar una respuesta clara al proceso; parte de un concepto pre-reflexivo de los hábitos y conductas, que son transformados ante el surgimiento de obstáculos o problemas, de modo que acaba por circunscribir la creatividad a las rutinas, sin tener en cuenta otro tipo de acciones que también podrían concebirse como creativas. Así se constata en la entrevista con Beytía:

“Entonces mi modelo de acción no es un modelo de creatividad constante, sino de acción habitual y creatividad [...] yo no estoy hablando sólo de creatividad, sino que de la interacción entre los hábitos y la creatividad. Se podría decir que, sobre la base de una teoría de la creatividad de la acción humana, se puede llegar a una comprensión adecuada de lo que es la costumbre. El hábito es una noción central en la teoría de la creatividad de la acción humana.” (Beytía, 2012)⁵⁴

5. Subrayar el aspecto de la creatividad social

La creatividad social no sólo se pone de manifiesto en los logros obtenidos a partir de los procesos de negociación, sino también en el saber implícito, el mundo de la vida o tejido de

⁵⁴ Entrevista a Hans Joas

significaciones que hace posible los elementos discursivos y racionales de cada interlocutor⁵⁵, y que suministran sentido, contenido y finalidad a todo decir y hacer. Por tanto, una teoría sociológica que pretenda desvelar los momentos constitutivos de la acción creativa no puede dar por supuesto el horizonte de valores sobre el que se sustenta toda acción humana. Se trata, por tanto, de reflexionar sobre ese otro momento de la creatividad humana que precede lógicamente (no cronológicamente) al mero trato práctico con el mundo, a ese otro momento de interpretación moralizadora de la realidad que, lejos de ser ajeno a la dimensión ordinaria de la realidad, es su elemento desencadenante y posibilitador. Además de la dimensión cognitiva, intelectual y racional implícita en todo proceso de diálogo y de comunicación social, el ser humano dispone, entre otros elementos, de un sustrato anímico y expresivo del que brotan sueños, imágenes e ideales, es decir, horizontes de acción y significación a partir de los cuales los grupos se autoconciben como sujetos dispuestos a actuar en un escenario histórico en el que el objeto de sus acciones parece claramente delimitado. Joas parece advertir que, a cada momento de la vida social, el horizonte de significaciones y la reflexividad interactúan; de modo que uno no es posible sin el otro. Ahora bien, aún quedan por pensar esos otros procesos creativos que hacen posible que cada sociedad desarrolle un tipo de socialización distinto, un rostro axiológico singular, un horizonte de valores específico (unos dioses, unas creencias, unas narrativas, etc.), que

⁵⁵En este aspecto obsérvese el paralelismo de Joas con algunos de los fundamentos del interaccionismo simbólico. La fenomenología desarrolla el concepto de mundo de la vida, inicialmente acuñado por Edmund Husserl y profundizado luego por Albert Schutz y Jürgen Habermas. En su intento de puesta al día de la crítica de la racionalidad moderna, la fenomenología se preocupa de la realidad cognitiva incorporada en los procesos subjetivos de la experiencia humana y busca encontrar los significados que se pueden encontrar en la conciencia. A partir de la observación de Husserl que todas las experiencias directas de los individuos tienen lugar en y a propósito de su "mundo de la vida", éste se define inicialmente como "el conjunto de las experiencias cotidianas y de las orientaciones y acciones por medio de las cuales los individuos persiguen sus intereses y asuntos, manipulando objetos, tratando con personas, concibiendo planes y llevándolos a cabo" (Schutz, 14-15).

muchas veces no es cuestionado; es más, su realidad está condicionada por ese sustrato expresivo y mítico implícito en las idealizaciones que efectuamos del mundo. En otras palabras, esta creatividad dialógica, práctica, negociadora se concibe como el medio que permite hacer efectivos unos fines; sin embargo, estos surgen desde instancias de la realidad humana donde quiebran las razones, los argumentos y las explicaciones (sin, por ello, dejar de ser instancias igualmente creativas susceptibles, cuando menos, de ser pensadas).

El aparato teórico propuesto por Joas recupera una serie de conceptos interesantes y de gran valor explicativo como podría ser el carácter no teológico de la acción, su corporalidad, que liga la acción a la socialización, superando así la tendencia a la abstracción que muestran los teóricos de la acción. Sin embargo, varios críticos subrayan el carácter ambiguo del concepto de creatividad usado por Joas (Sánchez Capdequí, 1998). Pareciera que suscribe la capacidad creativa de los grupos sociales (sin tener en cuenta cuestiones de posicionamiento o poder) a la superación de obstáculos dentro de los hábitos de la cotidianidad. En este sentido se trata de un tipo de acción que abarca una sola dimensión de la creatividad.

3.3 Creatividad y estructuras sociales

“La identidad y la conciencia de quienes pertenecen a la clase creativa, sostiene Florida, ya no se funda sobre el trabajo o sobre las instituciones tradicionales, sino sobre su propia creatividad [...]. No hay, en efecto, una correspondencia inmediata entre *skills* [competencias] y titulación. La autovalorización, la movilidad horizontal dentro del mercado de trabajo y la autoformación se convierten en variables decisivas para adquirir saberes y competencias”

(Transdorm, 2008: 47)

Uno de los intentos actuales para analizar las implicaciones de la capacidad creativa es la de Richard Florida en su libro *La clase creativa* (2010). Su tesis principal es que el actual momento socio-histórico, caracterizado por el desarrollo tecnológico y científico, ha precisado de un cambio en las estructuras sociales, organizativas y económicas que ha tenido como consecuencia la aparición de una nueva clase social, la *clase creativa*:

“El auge de la creatividad humana como característica definitoria de la vida económica es la fuerza que impulsa los grandes cambios de nuestra era. La creatividad ha llegado a valorarse (y se han desarrollado sistemas para fomentarla y aprovecharla), porque de ellas fluyen las nuevas tecnologías, las nuevas industrias, las nuevas fortunas y otros factores económicos positivos (Florida, 2010:61)

Florida utiliza un concepto amplio sobre la creatividad, que como Castoriadis, relaciona con la capacidad de dar respuestas diferentes a los problemas y crear “nuevas formas significativas para el desarrollo social”, es decir, contribuir al cambio y a la conformación de alternativas creativas que influyan de manera positiva en la sociedad⁵⁶. Esto permite a Florida no limitar el concepto de creatividad al mundo artístico. De hecho, el autor diferencia entre dos componentes de la clase creativa: un núcleo súper creativo conformado por artistas, investigadores, científicos, ingenieros y profesionales de alta tecnología, que son los que diseñan nuevas formas y conceptos, y otro grupo conformado por profesionales financieros, legales o sanitarios que se dedican a la resolución creativa de problemas. Florida contribuye a revertir cierta tendencia a considerar las prácticas creativas como un tipo de actividad social dotado de un carácter extraordinario, únicamente circunscritas a la esfera del arte y la cultura y que constituye un ámbito ajeno a otras actividades de la vida social. Sin embargo, hay que tener en cuenta que esta capacidad creativa es analizada por el autor como un recurso; un talento que en la actualidad ha adquirido un alto valor en el mercado. Es por ello que, aunque Florida reconoce la capacidad creativa en otros sectores, sólo incluye en esta nueva clase social a aquellas profesiones que, en su análisis “es dominante en términos de riqueza y de

⁵⁶ Cabe destacar que, si bien Castoriadis no relaciona cambio con mejora, en la obra de Florida sí existe una perspectiva optimista, según la cual todo cambio significa una evolución. Esto lo veremos más adelante cuando analicemos las críticas que se hace a Florida por parte de diversos autores.

ingresos, ya que, de promedio, sus miembros ganan casi el doble que los miembros de las otras dos clases⁵⁷” (Florida, 2010: 49)

El objetivo de Florida es analizar esta clase social y comprender sus características definitorias. Como puede observarse, Florida también tiene un concepto de clase social bastante limitado, basado más en la identidad y modos de vida que en el conflicto y luchas de clase:

“Mi definición de clase incide en cómo las personas se organizan en grupos sociales y en identidades comunes que se basan, sobre todo, en su función económica. Las preferencias sociales y culturales, los hábitos de consumo y compra y las identidades sociales parten de ahí” (Florida, 2010: 116)

De hecho, cuando el autor se refiere a la *clase creativa* está hablando de una clase media o media/alta idealizada (con respecto a sus valores y estilos de vida) y retoma ciertas características que se venían aplicando al *mundo artístico*⁵⁸, como la posibilidad de experimentar formas de vida no reglamentadas por la disciplina del trabajo, o lo que él denomina *vida bohemia*, la movilidad y flexibilidad laboral y la adopción de valores basados en la tolerancia y en la comunidad. Florida. Sin embargo, no profundiza en los aspectos negativos, como la creciente tendencia hacia la precarización laboral de este tipo de trabajadores, ya que se trata de un sector económico en el que se prima la flexibilidad laboral (casi todos son *freelances* o autónomos con o sin contratos temporales), la extensión de los horarios y la consecuente incapacidad para separar la vida laboral de la personal.

⁵⁷ Las otras dos clases a las que se refiere es a los trabajadores tradicionales (construcción, fábricas, transportes, industria etc.) y a los trabajadores en servicios.

⁵⁸ Cuando hablamos de *mundo artístico* nos referimos a la concepción usada por Becker (2008) en la que se engloba a todo un sistema de trabajo especializado que incluye una gran variedad de autores o profesionales.

“Mientras que Horkheimer y Adorno se lamentaban de que los sujetos de la industria cultural no tenían la posibilidad de convertirse en empresarios independientes, el problema de la actual situación es justamente el contrario. La empresaria o empresario autónomo se ha convertido en la figura generalizada, aunque tenga luego que ir saltando como trabajador o trabajadora temporal de proyecto en proyecto o vaya abriendo, una tras otra, pequeñas empresas. Asimismo, los grandes sucesores de la industria cultural del siglo XX, los consorcios de los medios de comunicación, llevan a cabo, bajo la bandera del espíritu emprendedor una política de externalización y subcontratación desmedida. (Transform, 2008: 37-38)

La perspectiva de Florida y el estudio de percepción que realizó entre los trabajadores de la clase creativa ponen el énfasis en las ideas de libertad y autogobierno. Sin embargo, siguiendo el texto de Isabell Lorey *Gubernamentalidad y precarización del sí de los productores y productoras culturales*, incluido en el recopilatorio de Transform (2008), existe un paralelismo entre esta visión positiva y el concepto de sociedad *repressiva* de Foucault, según la cual el sujeto de autoinstituye dentro del sistema de normas dado, y cómo ese sistema de normas opera de forma no necesariamente coercitiva mediante técnicas de gobierno. Los integrantes de la clase creativa interiorizan la precariedad como una condición autoimpuesta, fundamentada en la idea de que están realizando un tipo de trabajo excepcional, basado en la vocación y en la explotación de ciertas cualidades excepcionales (la creatividad), por lo que operan constantemente en unas condiciones contradictorias y ambiguas que simultanean sujeción y libertad. Se trata de precarios que actúan y se comportan como si fueran *lobbies*.

“La precarización de sí significa asentar respecto de la explotación de cada aspecto de la vida, incluida la creatividad. Ésta es la paradoja de la creatividad como gobierno de sí, «gobernarse», controlarse, disciplinarse y regularse significa, al mismo tiempo,

fabricarse, formarse y empoderarse, lo que, en este sentido, significa «ser libre»”

(Transform, 2008: 40)

La consecuencia de todo esto es la desaparición de la dimensión conflictiva, o como argumentan Alberto de Nicola, Benedetto de Vecchi y Gigi Roggero en *Contra la clase creativa* (publicado en Transform, 2008):

”Se trata de poner el énfasis tanto en el aspecto de la *creatividad* como en el de la *clase*, de manera que la constitución de una *clase* portadora de conflicto sirva para evitar que los productores culturales y la «clase creativa» acaben por constituir una nueva clase media estabilizadora de los emergentes conflictos y las contradicciones sociales y de producción” (Transform, 2008: 21-22)

Finalmente, Florida obvia en su análisis las interrelaciones que surgen entre los miembros de las clases creativas y las industrias para las que trabajan. Según Rauning en *La industria creativa como engaño de masas* (Transform, 2008) no existe un concepto de clase sino de una nueva forma de organización del trabajo creativo en el que pequeños empresarios, que trabajan de forma autónoma, crean bienes y servicios para grandes corporaciones (ya sean artísticas, científicas, tecnológicas etc.) Más que de una clase, se habla de un sistema de trabajo temporalmente limitado, efímero y basado en proyectos.

Centrándonos en el caso de la industria del entretenimiento, estas transformaciones en la forma de conformación de las industrias creativas tienen una serie de consecuencias en las que habría que profundizar, como por ejemplo en relación con la actual validez de la propiedad intelectual o el debate sobre si este sistema de división del trabajo no puede llegar a convertir a la industria del entretenimiento en un simple ente de gestión de los productos de la clase creativa.

El concepto de *clase creativa* de Florida ha supuesto, no una elaboración de un *corpus* teórico sistemático sobre el papel de la creatividad en la vida social, pero sí un regreso de la

noción de la creatividad en el análisis, ya que ha generado un gran número de artículos e investigaciones que tratan de aplicar y medir el concepto en otras partes del mundo, como hicieron para España Bergua, Pac, Báez y Serrano (2016), o bien de rebatirlo y señalar sus aspectos oscuros, como en el caso de De Nicola, De Vecchi y Roggero (Transform, 2008)

3.4 *Fanfiction y creatividad*

“La cultura aspira a ser cultura”
(Castoriadis, 2007: 16)

Uno de los argumentos habituales entre los detractores del fanfiction es que este fenómeno carece de mérito especial, ya que se basa en personajes, tramas y mundos ya creados por otros. Esta perspectiva la podemos incluso encontrar entre algunos escritores de *fics*, que se refieren a la parte divertida del fenómeno, pero opinan que en realidad los escritos que se pueden destacar dentro de la comunidad son más bien pocos.

“El fanfiction es divertido, pero es parchar la historia, buscar los huecos para poder rellenarlos” (Entrevista a M-Enia, escritora argentina)

No se tiene aquí en cuenta que el “parchar los huecos” supone un acto de creatividad, ya que esto obliga a pensar la obra más allá de sus cánones originales, pues “no podemos evitar el misterio de la originalidad y de la repetición” (Castoriadis, 2007: 30)⁵⁹. Uno de los principales obstáculos al que se enfrenta el fanfiction respecto a su percepción social es su institucionalización fuera de los circuitos comerciales, si bien, esta situación contribuye a

⁵⁹ Castoriadis (2007) se propone analizar por qué unas obras artísticas son más relevantes que otras, en especial las clásicas, pues el arte moderno produce productos que se definen fundamentalmente por su carácter comercial. Según este autor, la gran literatura tiene la capacidad de revelar algo que está ahí pero no se veía, lo que denomina el *caos*, y al que la obra de arte otorga *elucidación*. Esto se produce porque el artista le da forma a este caos y logra la *kátharsis*.

cierta libertad creativa y de crítica a la industria del entretenimiento. Es decir, la concepción social del fanfiction está íntimamente relacionada con el lugar que ocupa dentro del ámbito de la creación cultural y del entretenimiento. Esto le supone una constante reivindicación de su posicionamiento y de su capacidad de conformar historias originales:

“Una creadora de fanfiction (o *fanart*, o lo que sea) no toma lo que recibe y se queda con eso. Cambiamos las cosas, les damos vuelta, nos hacemos preguntas, nos burlamos de las cosas que amamos, las desagregamos, las sobre analizamos... Y no importa si somos buenas o malas, si lo que producimos es de excelente calidad o solo una manera de procesar nuestras frustraciones adolescentes, porque las únicas personas que van a decidir si lo que hemos producido merece ser publicado somos nosotras y las únicas personas que van a decidir si merece ser leído son quienes lo lean (amo la ausencia de intermediarios en el *fandom*, incluso si significa que hay una cantidad ridícula de *badfic*⁶⁰ en el mundo). El fanfiction es el punk de la literatura.”

(Entrevista a Mullu, escritora aficionada peruana)

Siguiendo esta idea, podríamos considerar al fanfiction como una contracultura, en el sentido que se le dio a este concepto durante los años 60 en Estados Unidos:

“La noción de cultura subterránea o *underground* representa no una estrategia ni un movimiento, sino una geografía compleja y en gran medida impenetrable, porque allí se encuentran las grietas, las oquedades, los pliegues, el cuerpo real de la cultura, no su discurso o sus síntomas” (Martínez Rentería, 200: 20)

Entramos aquí en el debate de si el fanfiction es una contracultura o pertenece más bien a la cultura popular. En general, en las obras de Jenkins, como vimos un referente fundamental,

⁶⁰ Forma de referirse a los *fics* de mala calidad

se habla siempre de cultura popular⁶¹, en tanto en cuanto se la sitúa como oposición o sujeción de la industria del entretenimiento y por proceder de un ámbito que podría ser considerado inferior, esto es, la cultura fan y los escritores aficionados. En este aspecto, hay que tener en cuenta que los teóricos en los que se basa Jenkins pertenecen al ámbito de la crítica cultural a la modernidad, como Fiske, quienes aseguraban que:

“La cultura popular se hace desde dentro y desde abajo, no impuesta desde fuera o por encima de la cultura de masas. Siempre hay un elemento de la cultura popular que se encuentra fuera del control social que se escapa o se opone a las fuerzas hegemónicas. La cultura popular es siempre una cultura del conflicto; siempre implica la lucha por hacer los significados sociales que se encuentran en los intereses del subordinado y que no son los preferidos por la ideología dominante“ (Fiske, 2005: 15)⁶²

En contraposición, si consideramos el fenómeno como una contracultura, este sentimiento de inferioridad no resultaría tan significativo ya que la contracultura no aspira a la institucionalización, sino a operar en los márgenes sin necesidad de valoraciones externas. En este sentido, el fanfiction no aspira a insertarse en el mundo de la creación literaria como un género propio, aunque muchos escritores tengan el fanfiction como una escuela de aprendizaje. A pesar de las críticas, los derechos de autor y el tratamiento que se le da en los

⁶¹ Esta concepción de inferioridad tiene que ver con el constante intento por parte de muchos teóricos de situar a la cultura popular en el centro del discurso, véase García Canclini (2001) y Jenkins (2010), no por sus cualidades propias, sino por comparación con la industria del entretenimiento. La constante necesidad de subrayar la calidad de los productos culturales populares y la de que sean aceptados por la industria cultural hace que en muchas ocasiones más que estudiar su sustantividad, la argumentación gire en torno a la comparación.

⁶² Traducción propia

medios de comunicación⁶³, el fanfiction se atrinchera en Internet y continúa reproduciéndose:

“Allí donde un infinito número de obras circulen estimulando la sensibilidad de pequeños grupos locales, apareciendo y desapareciendo sin que los ojos del historiador reparen en ella, allí en ese espacio sin cohesión evidente, abigarrado, sinuoso, se reproducen los signos de una cultura subterránea, ajena a las ambiciones de la llamada contracultura, obras que probablemente se mantendrán alejadas de los modelos de calidad tejidos en la historia de la cultura y que habrán que representar una especie de sensibilidad sin sindicato a expresiones que no requieren ser agrupadas, revisadas, colocadas en ningún ramal genealógico: sus efectos no parece requerir la aprobación del experto en cuanto no aspiran a ser asimiladas o utilizadas en nombre de ninguna finalidad” (Martínez Rentería, 200:21)

Además de que su creatividad sigue una estética propia, por ejemplo, en el caso del fanfiction existen géneros específicos que no se dan en el mundo literario, con sus propias temáticas. Así, se puede incluir dentro de “tribus urbanas” como los frikis o los *otakus* (aficionados al manga):

“Es en esta legión de autodidactas donde se cultivan estéticas no depuradas, se producen obras que no dejan huellas visibles en la historia, fragmentos de discursos que al ser separados del trono adquieren matices divergentes, significados ambiguos. Y es precisamente ese no dejar huella donde se encuentra la esencia de una contracultura real: no participar de las estéticas directrices, no sumarse al discurso evolutivo de la cultura, detenerse, no continuar hacia el frente sino expandirse en el infinito, desaparecer o propagarse hasta el grado de hacer el cuerpo perdidizo” (Martínez Rentería, 200:21)

⁶³ Véase Capítulo 7

Finalmente, conviene señalar que el fanfiction sí se vincula a ciertas reivindicaciones políticas, como sería la liberalización sexual, el feminismo y los derechos sexuales y reproductivos. Es decir, aunque actúe como una desorganización existen ciertos valores comunes que le dan entidad y fuerza a la comunidad

En resumen, considerar el fanfiction como una corriente contracultural le dota de cierta riqueza, ya que estos movimientos suelen estar vinculados a las acciones artísticas y creativas, que se contraponen a la cultura dominante, pero que a la vez se complementan e insertan a través de múltiples prácticas. Sin embargo, el concepto de contracultura está bastante abandonado en las ciencias sociales, a no ser que se vincule al *new age* y la cultura *hacker* (Goffman, 2005). Además, la bibliografía referida a la contracultura consiste más en una historia de los movimientos contraculturales que en un estudio de las aplicaciones teóricas y epistemológicas del concepto en sí (véase Savater y De Villena, 1989). En ese sentido, la idea de cultura popular está mucho más estudiada y desarrollada, en especial gracias al *giro antropológico*⁶⁴ de los estudios culturales a partir de los años 70.

3.5 Conclusiones: La narratividad

“El vínculo de la historia con el relato no puede romperse sin que la historia pierda su especificidad entre las ciencias humanas”

(Ricoeur, 2000: 194)

Algunas de las principales críticas a las teorías de los imaginarios sociales suelen basarse en la idea de que las investigaciones terminan por cuestionar sus premisas. Son grandes teorías sobre el papel, fuertemente estructuradas y coherentes en sí mismas, pero pareciera que el

⁶⁴ Véase García García Canclini, 2001

principio de realidad termina por socavarlas, principalmente porque los autores, ponen poco énfasis en los obstáculos que las propias instituciones ponen a la consecución de los nuevos imaginarios.

Como asegura Dewey, “cuando se olvida esta relación social de las personas dedicadas especialmente a realizar la empresa del conocer, y esa clase de personas se aísla, la investigación pierde estímulo y finalidad. Degenera en estéril especialización” (citado por Farfán, 1998: 60)

Para superar este obstáculo, se pretende abordar el concepto de creatividad a partir de los esquemas interpretativos del mundo que pueden encontrarse en la narratividad, ya que a través de ella se pueden articular las visiones del autor/receptor con categorías socialmente consensuadas. En ella interactúan los tópicos, los estereotipos, las cosmologías y mitologías de un momento histórico junto con el principio de creación. En este sentido complementa la concepción de Joas, que tiende a limitarla a principios de interrelación y negociación de carácter más primario, basados en la identificación y re/des conocimiento. La narratividad usa los símbolos y los reconstruye constantemente. Antiguamente, las teorías del genio, o de la capacidad superior del artista, habrían alejado la narratividad de la creación social puesto que todas sus novedades obedecerían a una capacidad individual que además correspondería a personas cuya percepción de la realidad diferiría radicalmente de la del colectivo, puesto que ellos poseen un “don” que les haría especiales. Ahora bien, en la actualidad están surgiendo formas de narratividad que ponen en duda las teorías del genio, rompen la rígida separación entre el autor/receptor y se nutren, a la vez que rearticulan, los imaginarios colectivos. Así, aunque estos cambios se producen en todos los ámbitos, un ejemplo de ello

sería el actual auge de la autoedición, pues es en Internet donde los usuarios han encontrado las condiciones de posibilidad que les permite actuar de forma colectiva.

Otra de las ventajas de la narratividad es que no se limita al acto de la escritura, sino a una gran variedad de géneros y modos:

“A lo largo del desarrollo de las culturas de las que somos herederos, el acto de narrar no ha dejado de ramificarse en géneros literarios cada vez más específicos. Esta fragmentación plantea a los filósofos un problema central, dada la importante dicotomía que divide el campo narrativo y que opone tajantemente, por una parte, los relatos que tienen una pretensión de verdad comparable a la de los discursos descriptivos que se usan en las ciencias —pensemos en la historia y los géneros literarios afines a la biografía y a la autobiografía— y, por otra, los relatos de ficción, como la epopeya, el drama, el cuento y la novela, por no decir ya los modos narrativos que emplean un medio distinto al lenguaje: el cine, por ejemplo, y, eventualmente, la pintura y otras artes plásticas.” (Ricoeur, 2007: 3)

Esa capacidad de la narratividad nos permite comprender el por qué para el fanfiction la escritura puede interrelacionarse sin problemas con las series de televisión o las películas cinematográficas, además de explicar el por qué los medios expresivos de los fans son tan variados, desde el fanfiction al *fanart* (obras gráficas) o el *fanvid* (videos hechos con fanarts o clips de películas o series).

A pesar de estas argumentaciones, conviene tomar el concepto de narratividad con cuidado y circunscribirlo al objetivo de esta tesis: el estudio del fenómeno del fanfiction. La narratividad puede ser utilizada, no sólo como fuente creativa y de posibilidades, sino

también de control: aquel que domine la narratividad⁶⁵, esto es, los símbolos y significados, puede dominar el discurso público.

Capítulo 4: Las teorías del autor/lector

“Regulus conoce la magia de las palabras, el mecanismo místico que hace que fonemas, morfemas, lexemas entren en comunión con la esencia de tu varita y el mundo se transforme a voluntad. Pero nunca ha tenido entre sus manos un libro que explique su poder profano, su capacidad para crear, transformar y velar la realidad. Lo abre al azar.”
(Demona0, La magia de las palabras)

La interrelación entre escritor/autor ha sido objeto de numerosos estudios y polémicas. El análisis de la producción y recepción de la obra literaria oscila desde perspectivas para las que dicha relación no existe o no es significativa, puesto que ambos sujetos son entes abstractos y generalizados que se encuentran distanciados en el espacio-tiempo, hasta aquellas que dan primacía a un polo respecto al otro en cuanto a la agencia real de la obra. Así, teóricos como Raymond Williams (1980), en oposición a la objetivización de la obra literaria y a la tendencia a concebir el arte como explícito y acabado por el autor, insisten en las *estructuras del sentir* para construir una descripción teórica de la cultura como el proceso de interacción, conflicto o resistencia entre la hegemonía del creador y la experiencia del receptor. Para este autor, la literatura o el arte emergen como la configuración material de lo que se está experimentando, siempre disimétrico o divergente. Frente a esta postura, otro marxista como es Lukács, concebía el arte desde una perspectiva utilitarista en tanto que forma de criticar la realidad para crear concienciación e involucración al lector. Partiendo de una concepción pasiva de los públicos, este autor atiende a la literatura como un mecanismo conformador de ideologías. Este trabajo no pretende abordar en profundidad el debate

⁶⁵ Véase, como ejemplo de hegemonía narrativa la obra de Lakoff (2007), donde explica como el lograr dominar el *marco mental*, esto es, el conjunto de estructuras que dan sentido a la realidad, conlleva el tipo de políticas públicas y sociales que pueden llevarse a cabo en una sociedad.

existente, pero sí tratará de desbrozar los principales paradigmas y dilucidar los retos que las nuevas tecnologías podrían plantear al respecto.

En este sentido, uno de los primeros aspectos que hay que tener en cuenta para comprender el fenómeno del fanfiction es la reinterpretación que hace de la distinción tradicional entre el autor y el lector. Es por ello que en este capítulo la revisión teórica de la dicotomía clásica entre la distinción entre el emisor y el receptor se cruzará con los resultados del trabajo de campo. El análisis se dividirá en tres ejes dimensiones principales: la concepción que se tiene del autor, la que se tiene del lector y finalmente, la interrelación entre ambos.

4.1 El autor

“Remus es el mejor tomando apuntes detallados. Cada palabra, cada ejemplo, cada gráfica explicativa de cada proceso posible. Sus apuntes son brillantes. Todo lo que haya sucedido en el año puede encontrarse en los apuntes de Remus... Si uno es capaz de atravesar el laberinto y resolver el enigma de la Esfinge. Escritos en los márgenes, gráfico sobre gráfico, letra menuda entre líneas (para leer con lupa). A Remus le gusta leer entre líneas, le gusta el subtexto, le gusta repasar sus apuntes y agregar datos relacionados, no donde los menciona el profesor, sino donde él considera que deberían ir. Los apuntes de Remus son un mapa a su mente.”

(Mullu, Merodeadores en 30 viñetas)

Durante mucho tiempo se ha considerado a los escritores como los Autores, en mayúscula; el ser creador que transmite su particular visión del mundo a un puñado de seres anónimos de los que, generalmente, se encuentra alejado en el espacio-tiempo (Ricoeur, 1984)⁶⁶. Sin embargo, su papel es mucho más complejo. Es por ello que se van a plantear una serie de

⁶⁶ Paul Ricoeur sitúa la temporalidad como uno de los ejes explicativos de la experiencia humana. Este autor sitúa la narratividad como la condición identificadora de la experiencia temporal, por lo que para él “tanto del relato histórico, que tiene la pretensión referencial de la verdad, como del relato de ficción o narración imaginativa. Ambos géneros tienen como referente común el carácter temporal de la experiencia. De este modo, la narración se eleva a condición identificadora de la existencia temporal. Y, a su vez, el tiempo como realidad abstracta o cosmológica adquiere significación antropológica en la medida en que pueda ser articulado en una narración. La narratividad, por lo tanto, «determina, articula y clarifica la experiencia temporal»" (Prólogo de Maicera en la edición española de Ricoeur, 1984:26)

debates respecto a la figura del autor, viendo su traducción en el fanfiction. Para ello se va a proponer tres ejes temáticos; el del término del autor como constructo socio/histórico la teoría del genio y la del autor como acto performativo.

4.1.1 *El autor como constructo sociohistórico*

“Tienes al mito, al supuesto dios, ante ti. Lo has tenido cerca mucho tiempo y sabes. Sabes quién es, por más que no lo sepas todo de él.

No se puede decir que sea un hombre como otro cualquiera, falla la palabra para empezar, pero en cierto modo es eso.

Sabes que come, que tose, que necesita dormir de vez en cuando, que va al baño, que a veces dice tonterías, que se pone nervioso antes de hacer el amor con una chica por primera vez. Sabes que puede sentir miedo, mucho miedo, que le aterrorizan los Daleks, que en ocasiones su única respuesta es correr, huir, que no puede con todo, que no pudo salvar a su propia especie, a nadie de su propia especie, a nadie. Nadie.

No sois dioses, ninguno de los dos, ni estáis a la altura del mito que quien sea pueda crear a vuestro alrededor.”

(Yuvia, *Agua en una playa ardiente*)

La concepción y finalidad del artista ha variado a lo largo de los siglos y las corrientes de pensamiento. Así marxistas como Lukács aseguraban que todo escritor tenía el deber de dar soluciones a los problemas nacionales desde la perspectiva de clase mientras que, por ejemplo, Oscar Wilde, en el prefacio de *El retrato de Dorian Gray*, aseguraba que “el artista es el creador de cosas bellas. Revelar el arte y ocultar al artista es la consumación del arte.” (Wilde, 1972: 9).

Antes de la popularización de la lectura, el papel del autor era encarnado por el narrador⁶⁷. Frente a la especialización imperante en la actualidad, narrador podía considerarse todo aquel que tuviera algo que contar. Autoría y narración no tenían por qué ir juntos ya que lo que se transmitía solían tener un origen de carácter popular o de producción anónima. Lo determinante no era tanto el autor como una serie de estructuras fijas⁶⁸ que permitían la memorización de las historias, pero no determinaban su forma. La principal consecuencia de todo esto residía en el carácter variable de la obra; el narrador entraba en contacto directo con su público, mantenía una mayor interacción, lo que le permitía transformar la historia según los gustos de los oyentes. Esto lleva a una concepción porosa sobre la creatividad, en tanto en cuanto los relatos populares eran modificados por los narradores. La concepción de autoría actual, como algo estático, que no se puede modificar ni transformar al estar protegido por el *copyright*, se contrapone a la creación clásica en la que los narradores y los oyentes eran cómplices. Esto pasa en el fanfiction: lectores y autores de *fics* configuran la misma parte del sistema puesto que, independientemente de que se escriba o no, el circuito del fanfiction se retroalimenta constantemente. Los lectores constituyen una parte esencial del relato puesto que son la demostración de que “no se escribe en el vacío”, sino que se

⁶⁷ Como señala Williams (1992) con la llegada de la imprenta, y la posterior popularización de la lectura por parte de las clases sociales que antes no tenían acceso a los libros, el papel de autor comenzó a crecer en importancia: “Mientras, el libro impreso estaba alcanzando lo que Lucien Febvre llamó su *État civil*, un lugar definido en el orden social. El *incipit* (literalmente « aquí empieza») en la parte alta de la primera página de un manuscrito se convirtió en la página para el título, presentando, junto con el título definitivo y el nombre del autor, el emblema del impresor y su dirección.” (Williams, 1992:24)

⁶⁸ En este sentido, cabe destacar el análisis que hace Ricoeur (2007) con respecto a la raíz semántica de la palabra mito: “Aristóteles designa esta composición verbal con el término *mythos*, término que se ha traducido por «fábula» o por «trama»: «llamo aquí *mythosa* la composición (*synthesis* o, en otros contextos, *systasis*) de los hechos» (1450 a 5 y 15). Más que una estructura, en el sentido estático de la palabra, Aristóteles usa este término para designar una operación (como indica la terminación -sis de poésis, *synthesis* o *systasis*), a saber, la estructuración que requiere que hablemos de «elaboración de la trama» antes que de trama.” (Ricoeur, 2007: 4)

dirigen hacia la comunidad de lectores/escritores que colaboran activamente en la elaboración de tramas y personajes.

Esta tradición oral, en la que el narrador seguía teniendo gran importancia, se perfeccionó en la retórica greco-latina. Sin embargo, los oyentes ya no eran cómplices de la narración ya que el propósito fundamental de la oratoria, con su uso de figuras retóricas y manejo del contexto, consiste en convencer al público asistente. Lo importante no es el discurso *per se*, sino su efecto sobre el receptor del mensaje⁶⁹.

La primera gran transformación con respecto a la diferenciación entre narración y autoría llegó con la aparición de la imprenta. Según Marshall McLuhan: “La invención de los tipos móviles de Gutenberg forzó al ser humano a comprender en forma lineal, uniforme, concatenada y continua” (McLuhan, 1993:78). La principal consecuencia fue la estructuración del pensamiento, en un sentido más material: la página escrita, los renglones y los márgenes, es decir, la estructura, trajo consigo una nueva forma de pensar el espacio y una lejanía con los receptores. Como subraya Landow, basándose en Derrida: “Los hábitos lineales de pensamiento asociados con la tecnología de la imprenta a menudo nos obligan a pensar de determinadas maneras que requieren estrechez de miras, pérdida de contextos y atenuación intelectual, por no decir empobrecimiento manifiesto” (Landow, 2009: 175) Esta es quizás una percepción en exceso negativa, pero sirve para recalcar cómo la interacción

⁶⁹ Como se puede comprobar, el relato histórico de la evolución en la concepción del artista da un brusco salto de la tradición greco-latina al Renacimiento. Esto se debe a la falta de información sobre la escritura durante la Edad Media, si bien, Williams (1992) resalta el papel de los copistas de los monasterios, puesto que en varias ocasiones las obras que transcribía diferían una de otras por ciertos apuntes o notas personales de los monjes. En cierto modo se apropiaban de la obra y facilitaban su comprensión a futuros lectores. Así mismo cabe destacar la general tendencia entre los clérigos de realizar lecturas en voz alta para ser interpretada en grupo según los intereses de las autoridades

humana con sus extensiones tecnológicas no sólo afecta el orden de la sensibilidad sino también sus propias estructuras de pensamiento, esto es, la tecnología cambia el concepto que tenemos de nosotros mismos, de forma que los seres humanos crean tecnologías que, paralela y recíprocamente, recrean a los propios seres humanos⁷⁰ y reconfiguran la estructura social:

“Es inevitable la conclusión de que el acceso a los libros ha contribuido a la estructuración del orden social en los tiempos modernos. La cultura del libro que ha creado la imprenta sólo podía poseerse completamente tras el curso de un largo aprendizaje en el que las aptitudes mentales para leer se iban adquiriendo con lentitud como la habilidad de conectar y asociar, la familiaridad con el idioma, la facilidad de expresión, la destreza en seguir un argumento, la comprensión de distinciones refinadas y, por fin, una mayor confianza y una mejor aptitud para adquirir nuevos conocimientos. Al hombre que podía sacar provecho de tal cumplimiento, el esfuerzo le proporcionaba ganancias que podían ser reinvertidas para conseguir mayores beneficios. Así, el ya bien establecido prestigio del saber clásico parecía ofrecer un acceso a un atractivo círculo. Poseído por su destreza, el hombre educado podía aspirar al poder político. De aquí, el deseo de proclamar su educación con su biblioteca, su correcta ortografía y su acento. Pero al mismo tiempo se desarrollaba una cultura de la clase media entre lectores con menos experiencia que solían escribir en su trabajo y en su vida cotidiana pero que habían heredado una tradición cultural más oral.” (Williams, 1992:27)

⁷⁰ Más adelante, en el apartado 6.2 *Hiperficción. Más allá de la realidad* se ilustrará el cómo las nuevas tecnologías han contribuido, en parte, a ampliar el concepto del texto escrito más allá de los reglones, párrafos y capítulos, incluyendo en el propio texto archivos multimedia.

En este sentido, las sucesivas transformaciones en la escritura, más allá de la imprenta, como es lo digital, han contribuido a hacer estos cambios más profundos: “La escritura digital convierte la íntima soledad de la lectura y de escritura reflexivas en una red pública desde el marco personal simbólico que precisa una autoría original se va amenazado por la conexión con la textualidad integral de la expresión humana” (Landow, 2009: 172)

Estos cambios tardaron algún tiempo en hacerse patentes puesto que durante esta época la narración, o cuando menos la narración legítima, continuaba recluida en manos de las elites ilustradas. El mecenazgo ejercido por esta elite y el mencionado carácter exclusivista de la audiencia tuvo como resultado la elaboración de unos productos cuya respuesta era relativamente previsible, en la medida que el público-lector estaba claramente delimitado.

La gran revolución se dio con el advenimiento del Romanticismo, momento en el que el autor pudo al fin independizarse de la elite intelectual y política, produciéndose una expansión del público lector. Los receptores dejaron de formar parte de la multitud, con todas las características peyorativas que ello conlleva para, en palabras de Gabriel Tarde (1904), pasar a constituirse en públicos; esto es, una *grupalidad espiritual*, en tanto que no precisan de coexistir en el mismo espacio, pero con la capacidad de conformar una opinión pública. Con la aparición de esta heterogénea muchedumbre de lectores, la producción y el consumo del texto sufrieron a su vez una marcada transformación. Los libros comenzaron a producirse a gran escala dirigiéndose a unos lectores impersonales. El arte tuvo, por tanto, que adaptarse al nuevo estado de cosas.

“El paso de la producción artística para un señor y cliente conocido personalmente, es decir, del arte bajo el mecenazgo, a la producción para un público que paga, para el mercado libre más o menos anónimo, se entiende como un suceso exclusivamente económico y se olvida lo esencial: que se trata aquí de una transformación estructural

tangible muy precisa de las relaciones entre personas, en concreto de un incremento del poder del artista con respecto a su público. [...] Esta transformación de poder, no es sencillamente entre individuos por sí mismos, sino entre representantes de diversas funciones y situaciones sociales, entre personas en calidad de artista y público” (Elias, 2002: 69)

La indefinición en la interrelación entre el escritor y el lector más allá del presupuesto de recepción pasiva produjo un cambio en el concepto de creación. Esta partía del individuo en soledad ya que escribir significaba “colocar lo inconmensurable en lo más alto al representar la vida humana” (Benjamin, 1936:4). De hecho, emergen corrientes literarias y de pensamiento según las cuales el autor se escinde totalmente del lector y de la sociedad: “Invisible, diluido, fuera de la existencia, indiferente, cortándose las uñas.” (Joyce, 1977:215)

Actualmente se impone el eclecticismo puesto que conviven las más diversas concepciones del arte. Desde los defensores de la novela más tradicional, hasta nuevos experimentos literarios. Una mezcla propia de una época en la que la fusión y la convivencia de distintos géneros es la fuente de su identidad y en la que Internet, como mecanismo capacitador de los públicos, tiene mucho que ofrecer, puesto que conviven la novela tradicional junto con nuevos mecanismos de narratividad en los que se mezclan no sólo una trama como tal sino también lo visual y sonoro. Uno de los ejemplos más claros está en el actual desarrollo de los libros electrónicos, que usan un dispositivo tecnológico denominado tinta electrónica que consigue pantallas sin retroiluminación que no cansan la vista, frente al actual uso del ordenador. A pesar de que todavía queda mucho por investigar, los *eBooks*, poseen una gran capacidad de almacenaje y poca dependencia de una batería. Permiten un acceso casi ilimitado de libros en un único dispositivo, a la par que permiten intervenir sobre

el propio texto: modificar el tamaño de la letra, añadir marcadores, notas e incluso acceder a la red *wifi*. Este formato posee una esperanzadora gama de posibilidades; la lectura puede transformarse en algo más. Sin embargo, uno de los aspectos más interesantes que pueden llegar a plantear es el de la liberalización de las obras por parte de los autores. En la actualidad ya existen textos bajo licencia *Creative Commons*, propiciados por el Proyecto Gutenberg⁷¹ o Cervantes Virtual⁷² disponibles para ser descargados.

4.1.2 El autor o la teoría del genio

“Resulta esclarecedor concebir la historia de la filosofía dentro de su corriente central como la elaboración de la razón, homóloga a la disposición del ser como ser determinado. [...] En efecto, lo que no procede de la razón y del ser determinado siempre fue asignado, en esta corriente central, a lo infrapensable o a lo suprapensable, a la indeterminación entendida como simple privación, como déficit de determinación, es decir, de ser, o atribuido a un origen absolutamente trascendente e inaccesible a toda determinación”

(Castoriadis, 1986: 149)

El acto creativo es uno de los procesos más difíciles de describir y explicar. Durante las entrevistas se hablaba del proceso de trabajo, en el que se mezclan rituales, fuentes de inspiración, la planificación y la reescritura.

“Me siento un poco a pensar que puede salir de las imágenes. A veces las historias se quedan atascadas porque no tengo argumento, no tengo tema, no tengo trama, no tengo nada. A lo mejor es simplemente el aspecto físico de una persona que veo, que me llama mucho la atención, y entonces es como tengo al personaje, pero nada más, por

⁷¹ El Proyecto Gutenberg se basa en la libre difusión de libros de autores anglosajones cuyo copyright ha expirado.

⁷² La Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, nacida el 27 de julio de 1999 por iniciativa de la Universidad de Alicante, Banco Santander y la Fundación Marcelino Botín, se desarrolla en la actualidad bajo la tutela de la Fundación Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, que preside el escritor Mario Vargas Llosa. Su objetivo es la difusión de la literatura y las letras hispanoamericanas en el mundo, y ofrece en la actualidad a través de la Red libre acceso a sus fondos, compuestos por miles de registros bibliográficos en diferentes modalidades (texto, imagen, vídeo, audio y formatos combinados).” <http://www.cervantesvirtual.com>

lo que normalmente acaban quedándose aparcadas; porque no tengo el tiempo para sentarme en plan de: venga, a ver qué puedo hacer de esto. Las que suelo acabar suelen ser aquellas para las que primero se me ocurre el argumento, o sea, las que se basan en ideas. Cuando son imágenes me interesa más y me cuesta mucho más escribirlas”

(Entrevista a Joanne-Distte, escritora aficionada)

En las entrevistas se detectó que las escritoras, tanto las profesionales como las fanescritoras, mostraban una cierta dificultad para transmitir con palabras cómo surgía el acto creativo; hablaban de la escritura como un impulso, algo que “aparece” en sus mentes y que no se puede parar. Para ellas la idea de creatividad oscila entre una peculiaridad individual, la imaginación y un “algo” inefable, una especie de inspiración que aparece de forma repentina. En realidad, se trata de un constructo que hacen las escritoras para dar cuenta de su proceso creativo, en el que se da discusivamente gran importancia a la idea inicial de la que parte la historia:

“En la mayor parte de los casos no hay historia en absoluto, no pienso que voy a escribir sobre tal o cual cosa (a veces sí pero no es lo más habitual) es como... si recuerdas una imagen de un sueño e intentas sacar qué ocurría antes y después, por qué esa imagen, qué significa, preguntas y preguntas que van formando poco a poco la historia al ser respondidas. A menudo son también imágenes bastante... fuera de lugar, carentes de sentido a simple vista y que ni sé de dónde vienen. Bastante parecido al símil del sueño, diría.” (Entrevista a Yuvia, escritora aficionada)

Hay que profundizar en el análisis para acceder al conocimiento de cómo esta “imagen” por sí sola no es suficiente, sino que conlleva *a posteriori* todo un trabajo en el que se combinan la estructuración, la forma y la acción colaborativa de dar a otros a leer los textos resultantes o contrastar las ideas:

“Cuando parto de imagen [...] son días en general dándole vueltas a esa pequeña imagen con preguntas y respuestas y todo es bastante intuitivo. A la hora de escribir, cuando el esqueleto está formado y sé a grandes rasgos de qué va a ir la historia, escribo esquemas, líneas temporales, condicionantes de los personajes, localizaciones... así que, al ponerme a escribir tengo todo eso. Luego, suelo escribir a impulsos. No diría que tengo técnicas, todo es bastante intuitivo de nuevo. ¡Sí que trabajo más la reescritura, ahí empiezo a pensar en cosas de esas aburridas, como la longitud de los párrafos, la sucesión temporal, si va a ser continua o discontinua. También me esfuerzo mucho, porque igual para otros no es un gran problema, pero para mí suele serlo, en tener claro antes de ponerme a escribir cuál va a ser el tiempo narrativo, el tipo de narrador, el punto de vista.” (Entrevista a Yuvia, escritora aficionada)

A través de los comentarios de los escritores, tanto profesionales como aficionados, se observó que el acto creativo se separaba en dos fases, una técnica, en la que se incluyen la preparación (búsqueda de información, esquematización de la trama, profundización de los personajes) y la reescritura (búsqueda de coherencia, eliminación de partes superfluas, corrección ortográfica) y otra de creación, situada entre medias de la fase técnica, en la que se produce el proceso de escritura. Este proceso se puede comparar con el análisis que realizó Benjamin (1936) sobre el papel de los cronistas de narraciones épicas, creadores de muchos de los relatos que sustentan el horizonte mítico de la cultura occidental, frente al de los historiadores: mientras los historiadores se ven en la obligación de explicar los desencadenantes, los narradores se sitúan en un plano legendario y explican los hechos desde “el gran curso inescrutable del mundo” (Benjamin, 1936) al que por algún motivo tienen acceso, ya sea por revelación de los dioses o por haber sido depositarios de la historia. Es como si las fases de la escritura reunieran a ambos mundos, el de los narradores épicos, que

consideran las historias como algo que les es ofrecido desde fuera, y la de los historiadores, que se ven obligados a encontrar la coherencia secuencial de los hechos. Así, en la primera fase, la del historiador, son fundamentales los conocimientos de técnicas de escritura, la experimentación y el uso del lenguaje

“¿Qué gracia hay si no trato de superarme? En este capítulo he experimentado con las luces, acompañado por acción y caracterización de personajes. Acción + momentos épicos + caracterización + conocer las técnicas de combate de cada uno + simbolismo + idea final que justifique el embolado + jugar con luces y sombras y la acción combinada. Una pesadilla. 28 páginas.” (Entrevista a Mordaz, escritora aficionada)

Las escritoras muestran conocimientos técnicos que les permiten enunciar y explicar los momentos constituyentes de la fase técnica. Sin embargo, esto no sucede cuando se refieren a los procesos de la fase creativa, la del narrador épico, y el vocabulario se queda corto. Las autoras hablan generalmente de ideas o imágenes que aparecen en su cabeza, a veces inspiradas en algo que han visto o escuchado pero que les lleva a algo más, a la creación de una historia que “surge”. De igual manera, durante la escritura se usan términos como fluidez o liberación de las palabras.

“Escribo a mano y además con pluma y con tintero, muy romántica. [...] Es porque hubo un momento que me di cuenta que cuando estaba escribiendo en ordenador, enseguida empezaba a corregir, con el famoso de copia y pega. Suponía ponerme a corregir al mismo tiempo que escribía y lo cierto es que cuando estás en el proceso creativo, más puro, no puedes corregir, porque estás rompiendo ese proceso. Los procesos mentales son diferentes, te dejas de enfocar en lo que se llama el proceso creativo, el proceso lateral y lo pasas al foco. Ahí estás rompiendo esa fluidez de la

escritura y eso solo me pasaba en el ordenador” (Entrevista a Inés, profesora de escritura⁷³)

Es como si el escribir, y el leer fuera un proceso visual que surge de la imaginación:

“Estoy muy acostumbrada a escribir y mi mente es bastante visual. A ver si me explico: me parece de lo más normal que una historia escrita tenga (exista o no como tal) una versión visual (aunque sólo exista en las mentes del escritor y de quienes le leen). Por otro lado, apenas he leído fanfics basados en obras escritas, en libros, así que no soy capaz de ver si existe una diferencia entre el lenguaje trasladado de imágenes a relatos y el lenguaje trasladado de una obra escrita a otra.

Cuando escribo original también siento que estoy «traduciendo» de imágenes a texto, por lo general mi mente funciona en imágenes. Tiene su parte positiva porque esa necesidad de “traducir”, por decirlo de algún modo, me fuerza a encontrar cómo voy a expresar lo que veo. Es como un acicate para esforzarme más en explicarme bien. Casi siempre, la idea de la que parto para escribir es una imagen. No algo similar a una película, a menudo el primer elemento del que parto en una historia es como una foto que aparece en mi mente y sobre la que empiezo a hacerme preguntas.”
(Entrevista a Yuvia, escritora aficionada)

¿Por qué las fanescritoras limitan su discurso a la fase creativa y no a la técnica? Una de las respuestas que podemos encontrar es la preponderancia de la idea de “genio” en la cultura occidental. Sin embargo, hay que explicar que la idea de “genio” que tenemos en la actualidad, para referirse a la capacidad creativa de ciertas personas, ha ido transformándose y cada época ha configurado sus propias definiciones, en este sentido, el concepto de genio

⁷³ Las entrevistas a profesoras de literatura se encuadraron dentro de los participantes de la industria cultural debido a su conocimiento y relación con los sistemas editoriales. Sin embargo, también se sitúan dentro de los escritores profesionales ya que es habitual que hayan llegado a su profesión a través de su oficio como autores

tiene dos acepciones diferentes. La palabra proviene del latín⁷⁴ *genius*, que servía para denominar a una especie de espíritus protectores que acompañaban a los humanos y, en ocasiones, les susurraban y contaban historias, actuando como fuente de inspiración. Esta concepción, que sitúa la capacidad creativa como algo externo y que puede encontrarse a lo largo de la historia occidental con ciertas modificaciones: el mundo antiguo las adjudicó a las musas⁷⁵, mientras que la tradición judeo-cristiana reforzó la convicción de que toda obra artística era creada por y para Dios.

Sin embargo, con la llegada del individualismo, asistimos a otra concepción de genio, la que se utiliza para dar cuenta de las facultades de ciertas personas “elegidas”. La inspiración ya no llega de fuera, sino que el genio que se vale del arte para plasmar aquello que acontece en su interior. Esta idea tomó fuerza en durante el Romanticismo. Así Kant, en la *Crítica del juicio* define al artista como genio, como alguien con unas capacidades innatas:

“Genio es el talento (dote natural) que da la regla al arte como el talento mismo, en cuanto es una facultad innata productora del artista, pertenece a la naturaleza,

⁷⁴ Cabe destacar que estaba basada en el concepto de δαίμονες griego

⁷⁵ Ya Platón, en el *Ion*, atribuía al poder inspirador de las musas la capacidad creativa.

“La musa inspira a los entusiastas: éstos comunican a otros su entusiasmo y se forma así una cadena de inspirados. No es mediante el arte (*techné*) sino por el entusiasmo y la inspiración como los buenos poetas épicos componen sus bellos poemas. Semejantes a los coribantes, que no danzan sino cuando están fuera de sí, los poetas no tienen la cabeza fría cuando componen sus hermosas odas, sino que desde el momento en que toman el tono de la armonía y el ritmo, entran en furor, y se ven arrastrados por un entusiasmo igual al de las bacantes que en sus movimientos y embriaguez sacan de los ríos leche y miel, y cesan de sacarlas en el momento en que vuelven en sí. [...] El poeta es un ser alado, ligero y sagrado, incapaz de producir mientras el entusiasmo no lo arrastra y lo hace salir de sí mismo. Hasta el momento de la inspiración, todo hombre [sic] es impotente para hacer versos y pronunciar oráculos”. (Platón, 2004 :6)

podríamos expresarnos así: genio es la capacidad espiritual innata (ingenium) mediante la cual la naturaleza da la regla al arte” (Kant, 1990: 262)

Kant sitúa al arte y sus reglas estéticas dentro de lo natural. Esta concepción ha sido interpretada como una exaltación del sujeto romántico⁷⁶ y el proceso de subjetivización de la creación y la recepción artística. En este sentido, para Kant la belleza es un sentimiento, anterior al concepto, y por tanto desvinculado de la esfera del conocimiento; es decir, no está sometido a reglas que se puedan enseñar o aprender. El creador expresa su capacidad innata que le sitúa fuera del resto de los humanos, pues posee una originalidad especial a través de la cual busca plasmar su yo interior, lo que dota al artista de tales capacidades que le transformaron, en el imaginario colectivo, en una especie de semidiós. Resulta llamativo que, si bien Kant es uno de los pilares de la racionalidad occidental, en sus escritos respecto a lo artístico tienda a la explicación basada en la idea del sujeto transcendental.

Esta tendencia a explicar la genialidad desde la perspectiva individual sigue presente; así, incluso hoy en día, al hablar de un artista cuya obra destaca sobre todas las demás, se realizan vanas referencias sobre su estatus socioeconómico y el ambiente artístico de su época, pero se sigue hablando sobre cualidades personales y en cierta forma inconmensurables, como por ejemplo “genio”, “adelantado a su tiempo”, “ser excepcional”, “irrepetible”, etc. y se busca la explicación en la herencia genética⁷⁷, las capacidades individuales o incluso la

⁷⁶ Véase Romero de Solís y Díaz-Urmenta, 1997.

⁷⁷ Alrededor de 1830 adquieren gran aceptación las teorías de la transmisión hereditaria: la naturaleza pierde su sesgo liberador y se convierte en una herramienta destinada al cálculo y a la regulación del espíritu. La teoría de la evolución de Darwin derivó en una corriente de pensamiento que durante el siglo XIX postuló la transmisión genética de las capacidades intelectuales. Aunque en 1950 las teorías sobre la determinación del talento por el tamaño del cerebro habían caído en descrédito, aún no habían desaparecido del todo los análisis biologicistas del genio.

locura. En esta concepción la creación aparece como una actividad irracional, repentina, realizada sin esfuerzo y que desaparece de manera igualmente sorpresiva⁷⁸. De hecho, Foucault (1996) llegó a concebir que la “verdadera literatura” es una idea moderna, siendo todo lo anterior un artificio histórico creado en la actualidad para buscar falsos antecedentes. La literatura no pudo aparecer hasta que el autor se emancipó de Dios y comenzó a crear por sí mismo. Sin embargo, esta “revolución” no hizo descender la capacidad creativa al común de los humanos; es más, mientras que el genio latino podía presentarse ante cualquiera, el concepto moderno de genio perpetua la visión extraordinaria y subjetivista de la creación. Así, el análisis de las obras de arte, en este caso de los textos, se ve fuertemente influida por las atribuciones y constructos que se hacen sobre la figura del Autor. Tal y como asegura Landow, siguiendo a Foucault, “la literatura genera esa apariencia de personalidad y durante mucho tiempo hemos «extraído» la personalidad de los propios textos, como prueba de que existe una personalidad unificada «detrás» o «dentro» de los textos o incluso implícita” (Landow, 2009: 170).

Una de las consecuencias de esta tendencia reside en la infravaloración las creaciones colectivas: “El problema para quien anhela conservar las antiguas nociones de autoridad y de función del autor reside en el hecho de que unos cambios radicales en la textualidad

⁷⁸ Este aspecto ha sido especialmente tratado con los genios musicales, cuyos testimonios dan a entender que la música fluía de sus cabezas sin ningún problema. Richard Wagner lo comparaba como el fluir de la leche en una vaca, Saint-Saëns con un árbol de manzanas produciendo sus frutos y Mozart con una cerda orinando. Precisamente Mozart hablaba de que sus ideas musicales se le presentaban cuando estaba solo, cuando iba de una ciudad a otra en su carruaje o cuando no podía dormir por las noches. Su barbero se quejaba que tenía que andar siempre detrás de él para afeitarse porque se levantaba de pronto para ir al escritorio a escribir la música. Tanto él como Robert Schumann oían la música completa en su cabeza antes de pasarla al papel. En estos testimonios no se tiene en cuenta la influencia que otros artistas tuvieron en ellos o su proceso de aprendizaje. La creatividad se sitúa en una esfera inasible, incluso más allá de los deseos de los propios artistas (véase Elías 2002).

producen cambios radicales en la figura del autor que se deriva de esa textualidad” (Landow, 2009: 170). Y aún más, añadiría, esta capacidad de las creaciones colectivas para seguir nutriendo los actuales productos culturales se niega para seguir manteniendo el concepto de originalidad y reconocimiento del autor, tal y como dice Heim: “A medida que disminuye el rango de autoridad del texto, también disminuye el reconocimiento de la personalidad individual del escritor creativo” (Heim, 1987: 221). Así, por ejemplo, las referencias mitológicas siguen siendo un recurso utilizado hoy en día, puesto que forman parte del acervo cultural actual, pero estos relatos colectivos pueden ser apropiados por entidades individuales⁷⁹. Así, por ejemplo, Anderson encarna en su figura a todos los cuentos tradicionales, incluso de aquellas historias que no forman parte de sus escritos porque existe una tendencia en la actualidad buscar y otorga una autoría a las historias colectivas. Esto se debe a que se espera que sean los autores, los seres especialmente creativos, los que nutran de relatos a la sociedad. Se niega la capacidad creativa al común de la sociedad y se buscan nuevos sistemas de pensamiento que justifiquen la relegación de la imaginación a un ámbito individualizado, sin tener en cuenta que en todos los productos culturales el Autor no es más que la cabeza visible de un proceso: así en la literatura los editores recrean la obra con sus sugerencias y correcciones o en el cine, la música etc. existen grandes equipos de profesionales que contribuyen a crear un producto. Tal y como expone Howard. S. Becker (2008), todo trabajo artístico comprende la actividad conjunta de una serie de personas. En el caso de la literatura el trabajo del escritor se ve modificado y perfeccionado por toda una serie de editores, correctores, colaboradores etc. Todo esto nos sitúa en una dimensión social

⁷⁹ Podemos poner por ejemplo cómo la compañía Disney realiza películas de animación basadas en cuentos populares, leyendas y mitos pero sus versiones están protegidas por las leyes de *copyright*.

del arte, ya no sólo en el período de creación sino en la propia concepción de lo que se considera como artístico.

En el caso de la literatura una de las premisas indispensables para ser considerada como arte es la publicación. La mejor obra literaria de todos los tiempos no significaría nada si se hubiese quedado encerrada en un cajón. Si Max Brod no hubiera desatendido el deseo de Kafka de eliminar todos sus manuscritos el desarrollo del actual panorama literario no se hubiera visto influido por la recepción de su obra. Autores posteriores no se hubieran visto influidos por su obra y el imaginario colectivo de los receptores no se habría nutrido de sus aportaciones, que es lo que ha terminado por constituir a Kafka como autor. Esto se debe a que, en cada momento, es el conjunto de la sociedad, especialmente a través de los “expertos” como la crítica o la censura, o el boca a boca de los lectores, la que instituye qué tipo de literatura es susceptible de ser leída. El problema es que estas relaciones han sido desiguales. Tal y como dice De Cetau:

“Al olvidar el trabajo colectivo dentro del cual se inscribe, al aislar de su génesis histórica el objeto de su discurso, un «autor» practica pues la negación de su condición real. Crea la ficción de un sitio propio. Pese a las ideologías contrarias de las que puede acompañarse, el poner de lado la relación sujeto-objeto o la relación discurso-objeto constituye la abstracción que genera la simulación de autor. Borra las huellas de la pertinencia de una investigación a una red de intercambio, huellas que siempre comprometen, en efecto, los derechos de autor” (De Cetau, 2010:52)

Es por ello que fenómenos como el fanfiction, entre otros, han supuesto un salto cualitativo a la hora de señalar la extraña paradoja que concibe como lícito el que lo colectivo, esto es, la comunidad de fanescritoras, se apropien de una obra individual. El rechazo a esta paradoja se suele argumentar a partir de la vulneración de los derechos del escritor, aunque en el

fanfiction no se llegue a infligir el *copyright*, puesto que no hay ánimo de lucro, y la autoría original siempre sea reconocida. Sin embargo, el fanfiction tampoco logra superar la teoría de la inspiración; de hecho, se podría considerar que se sirve de una acepción de la misma basada en la diferencia, por lo que encontramos que a los escritores de *fics*, son etiquetados como “raros”, “frikis⁸⁰” o “diferentes”. Pese a que estos calificativos han sido reappropriados por los fans para otorgarles un sentido no despectivo (si ellos mismos se autodenominan frikis deja de servir como insulto⁸¹) el poso de catalogar lo incomprendido de tal forma que quede devaluado a ojos del observador continúa vigente.

Imagen III: La representación del frikismo por parte de los fans



Salón del *Manga* de Barcelona, 2008

Entre los disfraces del evento destacó el de “Friki de incógnito” en el que se combinaba una expresión de orgullo de sus gustos y aficiones con la necesidad de ocultamiento expresada a través de las gafas con bigote

el autor no es un ser omnipotente. Toda creación artística se ve envuelta en la disyuntiva de la autonomía o heteronimia del arte. ¿Depende su existencia de factores extra-artísticos, tales como el sistema económico, o posee una sustantividad propia? Sin negar la capacidad individual, resulta necesario para superar el discurso que delimita la capacidad creativa recuperar la dimensión social de la concepción del autor.

“El concepto de genio es falso porque los productos artísticos no son criaturas ni los hombres [sic] creadores. Esto condiciona también la falsedad estética del genio, que menosprecia el momento del hacer, de la tecné en las obras para exaltar su absoluta originalidad [...] Se crea así la ideología de la obra de arte como algo orgánico e inconsciente. La ideología que se amplía después de un turbio torrente de irracionalismo. Desde el principio, la estética del genio cambia sus acentos para ponerlos sobre el individuo, oponiéndose a la falsa universalidad, aún en la sociedad, y absolutizando la individualidad (Romero de Solís, Diego y Bosco Díaz-Urmenta, 1997:133)

En este sentido, la estructura es quizás uno de los rasgos más determinantes para los autores ya que éstos no sólo se encuentran condicionados por su procedencia socioeconómica (recordemos que el arte no es simplemente la sencilla plasmación de ideas y sentimientos, sino que requiere de ciertos conocimientos y oportunidades de las que no todos los individuos disponen), sino también por los imperativos históricos, ideológicos y sociales de su época, porque sólo atendiendo a estos aspectos podemos llegar a comprender las influencias y presiones a las que se ve sometido el artista. Bourdieu (1995) calificó al arte como “una conquista”, porque para él es un producto de la cultura que abre espacios de libertad, es decir, donde es posible superar algunos de los determinismos sociales mayores que pesan sobre la vida humana y a partir de allí desplegar nuevas posibilidades. Pero a su

vez, la capacidad de acción se ve limitada por la multitud de agentes intervinientes que luchan por las relaciones de poder siempre mutables. Siguiendo a Umberto Eco encontramos que:

“El arte, más que conocer el mundo, produce complementos del mundo, formas autónomas que se añaden a las existentes exhibiendo leyes propias y vida personal. No obstante, toda forma artística puede muy bien verse como metáfora epistemológica; es decir, en cada siglo, el modo de estructurar las formas del arte refleja [...] el modo como la ciencia o, sin más, la cultura de la época ve la realidad”
(Eco, 1985: 88-89).

Es por ello que al fanfiction, pese a existir desde los años 60 a través de la publicación de *fanzines*, no le fue posible alcanzar el actual grado de difusión, tanto dentro como fuera de la red, hasta que no se desarrollaron prácticas tales como la emancipación de los públicos, la conectividad entre los fans, el interés por parte de la industria cultural de las redes sociales conformadas a través de Internet etc. Siguiendo a Eco, el fanfiction no es una mera publicación de la red de obrar derivadas, sino que constituye una metáfora viva, siempre cambiante y moldeable, de las circunstancias que en una época determinada propicia la aparición de formas creativas.

En segundo lugar, hay que tener en cuenta la influencia que ha tenido el acceso a los medios de publicación en la transformación del concepto del autor pues el sistema de divulgación, su grado de accesibilidad o restricción, influye, no sólo en el tipo de obras a disposición del público, sino también en qué autores serán susceptibles de darse a conocer y cuáles no. En el caso del fanfiction, muchos escritores noveles que se ven excluidos de los circuitos de publicación usan Internet como herramienta alternativa. Sin embargo, el propio acto de editar en la red termina excluyéndolos del concepto de autor puesto que socialmente se

relaciona el oficio de escritor con la inmersión en el sistema editorial. Las transformaciones en este sentido son lentas y escasas pero el propio fanfiction, poco a poco, va tomando consciencia de su dimensión transgresora y de su capacidad para actuar sobre aquello que se presenta como un determinismo inamovible como son el *copyright*, los derechos de autor, las políticas editoriales... En este sentido cabe aquí citar las palabras de Paul Valéry:

“En un tiempo muy distinto del nuestro, y por hombres [sic] cuyo poder de acción sobre las cosas era insignificante comparado con el que nosotros poseemos, fueron instituidas nuestras Bellas Artes y fijados sus tipos y usos. Pero el acrecentamiento sorprendente de nuestros medios, la flexibilidad y la precisión que éstos alcanzan, las ideas y costumbres que introducen, nos aseguran respecto de cambios próximos y profundos en la antigua industria de lo Bello. En todas las artes hay una parte física que no puede ser tratada como antaño, que no puede sustraerse a la acometividad del conocimiento y la fuerza modernos. Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte.” (Valery, 1829, citado en Benjamín, 1935: 17)

Por otro lado, el autor se encuentra acotado por las reglas del arte. Su función no se limita simplemente a plasmar la sensibilidad de una época, sino que ha de hacerlo de la forma más artísticamente posible siguiendo o rompiendo los cánones o corrientes literarias en las que se ve inmerso.

“Desdoblemos artificialmente, sólo para los propósitos iniciales de este desarrollo, el signo literario en dos componentes: forma y fondo. Aceptemos igualmente que el valor literario resida primordialmente en su dimensión formal. Pues bien, al considerar ahora el valor literario de un ensayo, de un poema, o de cualquier otra expresión

literaria, nos enfrentamos a la curiosa situación de que el «emisor», el autor, pasa a un plano muy secundario. La sensibilidad estética del autor, los propósitos originales y la fidelidad con que supo codificarlos en un texto son inconsecuentes. Toda obra puede en la potencialidad de su autor ser la más sublime.” (Gómez-Martínez, 1992: 40)

En definitiva, el escritor no crea en el vacío social. Tal y como lo formuló Wittgenstein “los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo” (1987:143). El autor está imbuido por su contexto histórico, su capacidad creativa y por el código específico que eleva esa creación a la categoría de lo artístico.

4.1.3 Autor y performatividad

“El escritor moderno nace a la vez que su texto: no es en absoluto el sujeto cuyo predicado sería el libro: no existe otro tiempo que el de la enunciación, y todo texto está eternamente escrito aquí y ahora. Es que escribir ya no puede seguir designando una operación de registro, de constatación, de «pintura» (como decían los Clásicos) sino que más bien es lo que los lingüistas, siguiendo la filosofía oxfordiana, llaman performativo, forma verbal extraña (que se da exclusivamente en primera persona y en presente) en el que la enunciación no tiene más contenido (más enunciado) que el acto por el cual ella misma se profiere”

(Barthes 1994: 68-69)

Uno de los desafíos que encontramos en la actualidad es que la conceptualización de la autoría se transforma en función del lugar que se ocupe dentro de la industria editorial. Así, para el mundo editorial la concepción de la creación pasa por su publicación a través de los medios de la industria cultural e intelectual, no siendo considerados dentro del mismo estatus a muchos creadores que exponen su obra a través de Internet o de la autopublicación. Se trata de un mecanismo de poder que expulsa de la noción de autoría a aquellos “productores desconocidos, poetas de sus asuntos, inventores de senderos en las junglas de la racionalidad funcionalista, los consumidores producen algo que tiene la forma de las «trayectorias

indeterminadas»; aparentemente insensatas porque no son coherentes respecto al espacio construido, escrito y prefabricado en el que se desplazan” (De Certeau, 2010:40)

Asistimos pues a un claro caso de estructuración y capacidad de imponer el lenguaje, a través del cual sólo se acepta a aquellos creadores que nutren y fomentan en sistema de publicación tradicional, a aquellos que, siguiendo a Bourdieu (1995), participan (o desean participar) dentro del sistema a través de la *illusio* de que el *juego* social es importante y que las reglas impuestas tienen sentido, y las apuestas (el lograr la publicación para entrar en el sistema) son dignas de ser perseguidas ya que legitimarán su estatus como autores reconocidos en una sociedad determinada. Esto guarda relación con el análisis que hace Butler (2009) sobre el uso del lenguaje y su capacidad para identificar a los actores:

“La paradoja o el dilema que emerge de esta situación es algo que encontramos constantemente en la política: si los términos del poder definen «quién» puede ser un sujeto, quién está cualificado como sujeto reconocido, en política o ante la ley, entonces el sujeto no es una precondition de la política, sino un efecto diferencial del poder” (Butler, 2009)

Es por ello que muchos fanescritores sólo reciben notoriedad cuando se insertan dentro de la legitimación tradicional de la autoría:

“Mis padres nunca le prestaron ninguna atención a mi afición por la escritura. Mi madre no leyó nada mío hasta que gané un concurso de literatura de mi instituto con un original inspirado en *Lo que el viento se llevó*. A partir de ahí sus ideas cambiaron poco. De vez en cuando me sugieren que escriba otra novela o intente publicar, pero en realidad creo que nunca lo han visto como una posibilidad «profesional». Lo ven como un hobby y tampoco sé si consideran que tengo talento para ello.” (Entrevista a Driathe, escritora aficionada)

A través de las entrevistas realizadas tanto a fanautores como a escritores que combinan lo frutivo con la profesionalización se percibió en su discurso un modo diferente de autoconcepción en tanto que creadores; nos referimos a la dimensión performativa del autor, entendiéndose performatividad como “un movimiento dinámico de modificación de lo real” (Felman, 1980: 104). Durante el análisis de los discursos y de los textos, se descubrió que el concepto de performatividad implica varios niveles a los que aquí denominamos *performatividad social*, *performatividad vivencial* y *performatividad proyectiva*.

La performatividad social tiene que ver con la imagen que se transmite hacia el exterior a través de los discursos y posicionamientos; así, durante las entrevistas se asistió a una reivindicación constante de la autopercepción como escritor como “dueño de un querer-decir absolutamente pleno y señor de sí mismo” (Boccardi, 2010). En sus discursos se muestran públicamente como creadores y en esta puesta en escena reclaman su derecho a ser considerados como tales sin la necesidad de someterse a la industria editorial:

“Yo me lo tomo como un original, aunque sea un fic. Obviamente no todos nos tomamos igual de en serio escribir; para algunos es un *hobbie*, para otros es un imperativo vital y yo abordo cada proyecto como si tuviera que vivir de lo que escribo, de ahí que me estrese tanto o sea tan... obsesiva [...]. Voy a registrar todos mis cuentos⁸², pero no creo que para publicarlos porque las editoriales no arriesgan con autores desconocidos que escriben textos cortos, quieren novelas rompedoras y yo no estoy por la labor. ¿Has visto las estanterías de la FNAC? Están plagadas de libros ¿Y las bibliotecas? Hay millones de libros ¿Tengo que ponerme a escribir una novela que quizá no me apetece? ¿Un *Cincuenta sombras de Grey*? Una MIERDA, Una mierda

⁸² Se refiere a sus cuentos originales.

fabulosa de marketing. Oye, sé que puedo hacerlo mucho mejor, pero no quiero. Y es algo que hay gente que no puede entender. YO ME REALIZO ASÍ. ES LO QUE SOY. Soy escritora, publique en papel o no” (Entrevista a Mordaz⁸³, escritora aficionada)

Asistimos pues a ese querer-decir que combina el discurso con el acto, a una instauración de sentido y a la legitimación de las condiciones que lo hacen posible, en este caso la publicación a través de Internet. Sin embargo, es importante aclarar que no se trata de una reivindicación aislada. La eficacia de este acto performativo se sustenta en la repetición dentro de la comunidad que le dota de una estructura intencional que lo precede y lo hace posible.

“Cuando hablo sobre el sujeto en estos contextos, no me refiero a un «sujeto» que sea la precondition soberana de acción y pensamiento. Por el contrario, es un «agente» producido socialmente y un *deliberator* social, cuya agencia pensamiento se hace posible debido a un lenguaje que precede a ese «yo». En este sentido, el «yo» es producido a través del poder, aunque no del efecto determinístico del poder.” (Butler, 2009)

En esta dimensión del autor como acto performativo “los otros”, entendidos ya sea como la comunidad o el resto de la sociedad, funcionan legitimando la presentación del sujeto como un ser creativo. El presentarse como escritor forma parte de una locución que producirá ciertas consecuencias o efectos sobre los saberes, pensamientos o acciones del auditorio o de quien emite la expresión obteniendo su legitimación.

⁸³ Esta entrevista fue realizada a través de un chat. Se ha conservado las mayúsculas que usó la persona entrevistada para expresarse.

“Yo trabajaba como asistente en la radio. En el 2009 lo dejo y me hago un blog y unas tarjetas, en las que yo pongo que soy escritora, algo así como mágico y a partir de ahí empiezan a ocurrir cosas. Gracias al blog, o sea, yo conocí a gente, que me presentan a otra gente, que son escritores [...]. Ya cuando escribía en los talleres y por mi cuenta, pues lo manda por mail a mis amigos y para muchos seguía siendo un *hobbie*. En el momento que hago el blog la gente me empieza a tener también más en cuenta, como que es algo más importante. El hecho de tener la tarjeta y el blog me consolida como algo que antes estaba, pero que no estaba formalmente definido, se materializa [...]. Tú puedes ser tan escritora como cuando escribes tu diario, como cuando ya estás haciendo otro trabajo, pero es el hecho de que la gente ya te empieza a ver como escritora cuando tus textos empiezan a crear un valor. En el momento que se transforma como un acto social, o sea, el que la gente te diga, mira, esta es mi amiga que es escritora, es un acto social, pero eso tu no lo consigues mandando tus Word”

(Entrevista a Vera, profesora de literatura)

Este reconocimiento de la comunidad y el empoderamiento de la imagen propia como la de un escritor es especialmente visible en los casos de escritores semi-profesionales o cuando escritores por *hobbie* ganan algún concurso literario, aunque sea pequeño, ya que la performatividad no se limita al posicionamiento del yo, sino que supone un sistema de legitimación y de pertenencia que incita a aceptar y jugar, en el sentido bourdiano, el rol de creador.

Por otra parte, la performatividad no se limita únicamente a la enunciación sino a la presentación del autor ante el público. Si ya durante la etapa oral de la narración el orador recurría a efectos escénicos para presentarse ante el público, en la actualidad los escritores encarnan las características que se supone debería tener un buen escritor consagrado al arte. No hay más que mirar las fotos de ciertos autores durante las entrevistas; muestran su

personaje tras el decorado de un despacho atiborrado de libros o en una cafetería famosa por sus tertulias, o contemplando un paisaje... dependiendo de la imagen que quieran proyectar. Incluso cabría hablar de cómo muchos escritores, ya sean publicados en papel o en Internet, cambian sus nombres por otros “más artísticos”, creando un personaje propio con el que trata de sintetizar una serie de atributos. Esta peculiaridad, generalmente compartida por el “mundo artístico” es llevada al extremo en el mundo del fanfiction. En primer lugar, porque el usuario no utiliza su nombre real, sino que oculta su identidad a través del *nickname*: estos generalmente suelen crearse a través de la conjugación de nombres de personajes, como harry_james o alastor_black, aunque otras veces los *nick* se refieren a nombres mitológicos o rasgos de carácter con los que el usuario se sienta identificado, como Mordaz. Estos apodosos tratan de sintetizar una serie de características que se quiere transmitir al resto de los usuarios. Al no existir otra forma de identificación, el nick se convierte en quién eres. Esta identificación llega al punto que en páginas tales como Livejournal o recientemente en fanfiction.net existe la posibilidad de crear una representación gráfica del usuario a través de los iconos, imágenes, ficticias o no. Crear un icono consiste en hacer bricolaje a base de imágenes concretas y una personalidad definida. A través de ellos se expresan preferencias de *fandom* o estados de ánimo, al igual que los escritores intentan transmitir una determinada imagen ante el público consumidor, como con las fotos de las contraportadas (e incluso de las portadas de sus novelas).

La cuestión radica en que uno no representa un personaje, sino que forma un signo que a su vez encarna un papel. En palabras de Baudrillard (1978) podría decirse que se trata de una representación de lo real por los signos de lo real. Así, el icono es un signo que remite a la profundidad del sentido al mismo tiempo que ese signo puede cambiarse por sentido.

Respecto a la performatividad vivencial, tiene que ver con cómo los sujetos reinterpretan su propio desarrollo personal con su discurso como escritores. Esta dimensión quedó patente cuando los autores narran cómo guardan sus escritos más antiguos, que suelen formar colecciones de cuadernos u hojas sueltas de su infancia, a modo testimonial.

“Varias e historias están escritas a mano, en cuadernos. Tengo una novela corta impresa. Hasta los 24 años o así no empecé a escribir directamente con el ordenador. Todo lo que he escrito desde entonces sí que lo tengo guardado. Vamos, guardado está todo. Hay una parte del armario llena de cuadernos y carpetas con folios sueltos. Hay una carpeta en el ordenador, muy poco ordenada, con todo lo que vino después. Y otra con los textos sobre los que todavía tengo idea de reescribir y los recientes.”

(Entrevista a Yuvia, escritora aficionada)

Con estos escritos se crea un vínculo afectivo. Se los considera como una representación de los cambios en la vida del autor, aunque este sólo escriba ficción. Esto es la evolución de sus sentimientos, inquietudes y proceso de madurez.

“Son la historia de mi vida. Al final, con la literatura, en cualquier texto, estás volcándote a ti misma. Aunque no sean los hechos los que se narran, pero sí en las emociones, en los temas. Ahí estás tú y estás tú en el momento en el que narras. Mi archivo de escritos sí puede ser considerado una historia de vida.” (Entrevista a Inés, profesora de literatura)

Del mismo modo, la relación que establecen con sus obras tienen que ver con su evolución como escritor, con los cambios y mejoras en la técnica y enfoques que han ido produciéndose a lo largo de los años. Esta dimensión más vivencial de lo performativo se relaciona en varias ocasiones con la vergüenza, con la idea de almacenar una memoria que

no quiere volverse a rememorar porque deja en evidencia errores pasados, que aun así se conservan.

Resulta interesante en este aspecto mencionar que, si bien la lectura del fanfiction se considera un sistema de consumo rápido, en el que sólo se guardan en la sección de favoritos aquellos *fics* que realmente han gustado al lector, el *profile* del autor es conformada como un sistema de archivo en el que se encuentran disponibles todas sus obras.

Finalmente podemos analizar la performatividad desde una perspectiva proyectiva, en la cual el autor inserta una versión de sí mismo en su obra. En la literatura tradicional podemos encontrar numerosos ejemplos de escritores cuyas obras se caracterizan por tener un fuerte carácter autobiográfico, como por ejemplo Henry Miller o Bukowsky. Se produce en sus obras un juego entre la realidad y la fantasía con los que el autor proyecta, tanto su propia personalidad como atributos que le gustaría tener. Este tipo de performatividad es muy habitual en el fanfiction, especialmente entre las escritoras más jóvenes, las cuales, además de reconfigurar la obra original, establecen un juego personal en la que se cumple la fantasía de formar parte del *fandom*. Esto ocurre con las llamadas Mary Sue⁸⁴, personajes que en realidad son *self-insertion*, es decir, un álter ego de la autora (el caso de la Mary Sue siempre

⁸⁴ El término Mary Sue fue tomado de un personaje creado por Paula Smith en 1973 para parodiar "A Trekkie's Tale", publicado en su Fanzine Menagerie #2. El personaje en cuestión fue la Teniente Mary Sue ("La más joven Teniente en la flota. Sólo quince años y medio"). Smith parodia lo que ella considera ser una adolescente con deseos fantasiosos de aparecer en Stark Trek." (Wikipedia.org). Sin embargo, las Mary Sue actuales no suelen ser parodias, son intentos por crear personajes originales poco creíbles y estructurados debido a su inserción forzada en la trama de la historia y sus excesivas cualidades. El equivalente masculino es Gay Stu aunque es mucho menos frecuente y suele ser creado para representar el papel de pretendiente amoroso contra el que se entabla una lucha romántica. La principal diferencia radica en que este tipo de personajes no son *self insertion*, es decir, no son una proyección de los escritores masculinos, sino que se usan como personaje opositor en los triángulos amorosos. Suelen ser personajes anecdóticos que se utilizan para desencadenar la relación amorosa, generalmente a través de los celos, para después ser olvidados. Por el contrario, las Mary Sue pueden llegar a convertirse en protagonistas de su propia saga.

se refiere a escritoras femeninas) que tiene un papel relevante en la trama del fic. El término se popularizó para designar a personajes originales que cobraban un excesivo protagonismo en el desarrollo de la trama, llegando incluso a eclipsar a los personajes principales. Este tipo de fanfictions está considerado como uno de los peores productos del *fandom* ya que suelen ser historias con una narración considerada pobre, que en muchos casos no respetan nada del *canon* original y que siguen una trama similar. Además, las Mary Sue aportan una visión estereotipada de los personajes femeninos, en tanto en cuanto su principal característica suele ser su belleza y la capacidad de enamorar a todos los personajes masculinos. Se exageran sus cualidades; son fuertes, independientes y valientes a la par que sensibles y dulces, y los pocos defectos que posean (un intento por parte de las autoras para dar verosimilitud a su personaje) se transforman en virtudes. En este sentido, la denostación de las Mari Sues y la proyección de la personalidad de las escritoras (generalmente chicas jóvenes de entre 13 y 16 años), configuran un interesante caso de estudio desde la perspectiva de género. Una de las argumentaciones más habituales sobre la existencia de las Mary Sue se basan en que dentro de los productos de entretenimiento existen menos personajes femeninos, tanto en cantidad como en desarrollo y calidad, con los que las mujeres puedan llegar a sentirse identificadas. Es por esto que se recurren a personajes originales que encarnan todas las cualidades deseadas. El principal problema que esto ha supuesto en el mundo del fanfiction es cierta reserva a la hora de crear personajes originales para insertarlos en la historia, ya que cualquier personaje inventado que adquiriera cierto protagonismo dentro de un fic puede ser considerado como un Mary Sue. Sin embargo, también ha proporcionado material para la sátira y la parodia: véase aquí un ejemplo del fic Harry Potter y las Mary Sues:

“La puerta tembló y todos voltearon asustados, al instante se oyó unos pasos, y la puerta se abrió. Aparecieron 3 chicas, sonrientes. Eran tres preciosas chicas y en el

momento cumplieron su amenaza: todos los chicos babeaban por ellas y las chicas estaban resentidas por ello. [...]

—Hola alumnos, somos tres nuevas estudiantes. Las tres nos llamamos Mary Sues, y hemos sido amigas desde pequeñas. Somos perfectas, somos inteligentes, hermosas, nadie se nos resiste y siempre salvamos al mundo, como prueba... - Las chicas chasquearon los dedos y las puertas del Gran Comedor se abrieron, apareciendo una jaula con Voldemort adentro, Voldemort parecía asustado y temeroso y susurraba muy bajito con tono de niña

—Ayuda, ayuda — Decía mirando algo fijo en el techo, estaba muy asustado.

—Hemos derrotado a Voldemort, pero como aún falta mucho para terminar el año escolar, hemos decidido venir a Hogwarts”

(Alexandra86, *Harry Potter y las Mary Sues*)

Esto habla de la capacidad del fanfiction para autoanalizarse y hacer crítica de sus propios fenómenos.

En conclusión, la autoría no sólo tiene que ver con la creación, sino con el acto performativo para posicionarse ante los otros como escritor.

4.2 El lector

“Draco giró la página, conteniendo el aliento sin darse cuenta...y se encontró con que la siguiente hoja había sido arrancada. ¡Arrancada! Pasó el dedo por el borde irregular de la hoja rota. Allí acababa todo, con aquel «Entonces» y aquella coma, que presagiaba más, mucho más...que él nunca sabría.”

(Holofernes, *Muérdago y mortífagos*)

El lector es ese sujeto que se mueve entre lo visible e inasible. Es tenido en cuenta y a la vez ignorado. Así, por ejemplo, en la sátira renacentista en el cual el texto se convierte en arma de poder político, el lector se movió entre ambos extremos. La finalidad era la de crear una respuesta en el público lector que permitiera la transformación o la consolidación de las estructuras sociales sin tener demasiado en cuenta a los receptores en cuanto que

colaboradores del texto. Ellos se limitaban a leer y a ser movilizados por su lectura, eran interpelados como sujetos pasivos en tanto que incapaces de tomar sus propias iniciativas. No fue hasta la aparición de la fenomenología y sus teorías acerca de que la obra literaria, cuando el lector tomó un papel relevante ya que para ellos los textos no tienen plena existencia hasta el momento que son leídos. Así, por ejemplo, Husserl aseguraba que la realidad de la obra literaria es un acto subjetivo que está sujeto a las experiencias vividas:

“Al aprehender esas estructuras aprehendemos la forma en que el autor «vivió» su mundo, las relaciones fenomenológicas entre él mismo como sujeto y el mundo como objeto. El «mundo» de una obra literaria no es una realidad objetiva, sino lo que en alemán se denomina *lebenswelt*, realidad realmente organizada y experimentada por un sujeto individual. Es típico de la crítica fenomenológica enfocar la forma en que un autor experimenta el tiempo o el espacio, la relación entre el yo y los demás o su percepción de los objetos materiales.” (Estrada, 2011: 78)

En este apartado nos ocuparemos del lector desde dos perspectivas, la de la lectura como acto subversivo, es decir, de cómo los lectores reinterpretan las obras, y el de leer bien o mal en el que se explorará las diferencias entre la alta cultura y la cultura popular y el papel que juegan los consumidores y productores de fanfiction en su reconfiguración.

4.2.1 La lectura como acto subversivo

“Leer es peregrinar en un sistema impuesto”

(De Certeau, 2010:181)

La lectura no es un acto natural; requiere de un aprendizaje que va más allá del conocimiento del alfabeto, sino que incluye un conocimiento de distintos referentes culturales. En este

sentido podríamos establecer un paralelismo con la pintura ya que el hecho de “ver” no es sólo una capacidad física; cuando nos enfrentamos a una obra pictórica, el ojo debe estar entrenado para captar los matices de la expresividad artística. (Berger, 1975). Por eso leer es difícil, exige un esfuerzo, y supone en el lector una cuota de conocimiento, una competencia, que le permita entender lo que lee, procesarlo, y utilizarlo luego en consecuencia. Por eso leer es participar: se participa de un juego, de una idea, de un proceso activo, no pasivo. Para teóricos como Pennac (2001) constituye “un acto subversivo”, puesto que es un acto voluntario en el que el lector ejerce su libertad a la hora de asumir el texto. Para este autor el lector posee una serie de derechos inherentes, entre ellos el derecho a no leer.

En efecto, la lectura surge de la elección del lector sobre la obra en la que va a sumergirse. Yo, como lectora, acepto construir un mundo que la lectura me sugiere⁸⁵ y para ello debo saber desentrañar, no solo las letras, sino también el universo de significantes que el autor expone.

“En los últimos cien años, el tema de la lectura se ha vinculado exclusivamente a la capacidad de leer y escribir palabras...Aprender a leer ha venido a significar aprender a leer palabras...Ahora bien, poco a poco la lectura ha sido motivo de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de palabras no es sino una parte de una actividad humana mucho más amplia, que incluye el desciframiento de símbolos, información, integración y organización... En efecto, la lectura –en su sentido más amplio– puede considerarse una forma de actividad de percepción. La

⁸⁵ Este acto se le denomina *suspensión de la incredulidad* y es el acto a través del cual el lector, voluntariamente, acepta las premisas presentadas por el autor y accede a ignorar incoherencias en la narración (este concepto fue creado por el poeta y filósofo Samuel Taylor Coleridge en 1817)

lectura de palabras es tan solo una manifestación de esa actividad, pero hay muchas otras: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales... (Wolfe, 1977: 23)⁸⁶.

Esta concepción de la lectura, como dependiente de las capacidades y deseos del lector contribuye a otorgarle un papel activo que le permite posicionarse frente a la obra, así, Barthes asegura que la escritura es un artificio abierto al juego del lector, por lo que sus estudios no solo se limitan a la intención del autor y lo que oculta y muestra en el texto, sino también a los procesos de significación por parte de la audiencia.

En este sentido, uno de los aspectos más interesantes del fanfiction es la manera en la que desdibuja la concepción de lectura, ya que en su acervo se mezclan tanto productos culturales considerados canónicos (los fanescritores suelen tener lo que se considera un nivel cultural alto y son consumidores de la llamada “alta cultura” como la literatura, el teatro, cine de arte, etc.) con productos “populares” más propios de la industria del entretenimiento. Lo curioso es que, aunque son conscientes de las diferencias de calidad entre ambos, los tratan con la misma atención y reconocimiento, saltándose así las jerarquías culturales. Reivindican su derecho a “leer” a su elección, sin preocuparse de las categorizaciones y realizando un “bricolaje cultural” (Jenkins, 2010) entre ambos, en el que el análisis, la reconfiguración y el juego forman parte intrínseca de su percepción de la lectura.

En el acto de la lectura, el lector debe operar por medio de inferencias, especialmente en relación con lo que Barthes (1967) llama “espacios vacíos” del texto que deben ser completados por él. Estos espacios vacíos se producen como consecuencia del cambio de

⁸⁶ En inglés original. Traducción propia

perspectiva narrativa. El lector debe llevar a cabo una transición y completar así la estructura del texto. Se le ofrece un papel activo que contribuye al goce:

“El lector puede decidir en todo momento: sé muy bien que no son más que palabras, pero de todas maneras me conmuevo como si las palabras enunciaran la realidad. De todas las lecturas, la lectura trágica es la más perversa: obtengo placer escuchándome contar una historia cuyo final conozco, sé y no sé, hago frente a mí mismo como si no supiese: sé muy bien que Edipo será descubierto, que Danton será guillotinado, pero de todas maneras... En relación a la historia dramática –aquella en la que se ignora el final– hay desaparición del goce (en la cultura de masas actual donde se efectúa un gran consumo de “dramáticas” hay por lo tanto poco goce)” (Barthes, 1967: 76)

Cada lector posee un conjunto de bagajes (culturales, sociales...) que le capacitan para afrontar el texto de una forma u otra.

“De este modo, cierta forma de ver o de interpretar, asumida en una época o propia de un conjunto de sujetos por razones de cultura, de clase o de generación, da lugar a tipos de lectura, en el sentido de sistema de leer o de lo que se busca en un texto, vinculados también a la eficacia en la producción de conocimiento” (Jitrik, 1987: 45).

Del mismo modo, no todos leemos de igual manera: se puede leer por citas, por conceptos, etc.

“No leemos enteramente con la misma intensidad de lectura, se establece un ritmo audaz poco respetuoso con la integridad del texto: la avidez misma del conocimiento nos arrastra a sobrevolar o encabalar ciertos pasajes (presentados como aburridos) para reencontrar lo más rápidamente posible los lugares quemantes de la anécdota (que son siempre sus articulaciones: lo que hace avanzar el desvelamiento del enigma o del destino). Saltamos impunemente (nadie nos ve) las descripciones, las explicaciones, las consideraciones; nos parecemos a un espectador de cabaret que subiendo al escenario apresura el *striptease* de la bailarina quitándole rápidamente sus

vestidos, pero siguiendo el orden establecido, es decir: respetando por un lado precipitando por el otro los episodios del ritmo” (Barthes, 1967: 20)

Sin embargo, lo visto hasta aquí se refiere únicamente a las elecciones individuales del lector, mientras que la noción de un lector colectivo que reclama sus derechos continúa estando ausente. Esta noción de que los lectores participan activamente en la creación del significado implica para Fish (1980) una redefinición del significado y de la literatura misma. Fish declara que la literatura por tanto es aquello que ocurre cuando leemos. Su valor depende del valor del proceso de la lectura. La literatura se convierte, desde esta perspectiva, en una actividad que procesa a su propio usuario.

En la teoría de Fish el significado deja de ser algo que extraemos de un texto y pasa a convertirse en una experiencia que se obtiene en el transcurso de la lectura. La literatura pierde así su condición de objeto fijo de atención crítica transformándose en una secuencia de sucesos que se despliega en la mente del lector.

El lector de Fish es la fuente de todas las significaciones posibles, porque el lugar en el que se produce el significado no es tanto la página impresa o el espacio entre las cubiertas de un libro como la interpretación que hace sobre ellas. La respuesta será uniforme en tanto en cuanto los lectores compartan el mismo sistema de reglas. El lector reacciona a las palabras de la página de una manera determinada porque opera de acuerdo con el mismo conjunto de reglas que el autor usó para generarlas. La experiencia del lector consiste, por tanto, en la creación del autor. Matizando a Fish, habría que incluir al autor como conformador del significado⁸⁷ puesto que ninguna significación es posible en el vacío de la obra; así, la

⁸⁷ Esta teoría también está presente en los estudios sobre la metáfora de Ricoeur, quien defendía que tanto el autor como el lector “hacen” la metáfora en función de sus capacidades interpretativas: “El acto de comprensión que correspondería en este ámbito a la capacidad de seguir una historia consiste en volver a captar el dinamismo

historia de un niño que ingresa en una escuela de magia no sería lo mismo si su nombre no fuera Harry Potter. JK Rowling creó un universo, a la vez basado en otras literaturas, al que los fans han dotado de un significado divergente, pero aun así dependen de las concepciones del autor para terminar de darle forma, o para descubrir qué teorías son acertadas o cuáles se aproximan más al *canon*, puesto que en el mundo del fanfiction la adecuación a los principios de la obra original es básica ya que en sí mismo constituye un reto para los fanautores. Es decir, dentro de la libertad del fanfiction, se pueden crear las situaciones más extravagantes y estrambóticas, pero se requiere un principio de verosimilitud ya que de otra forma no sería un fic, sino una historia que se sirve de los nombres de unos personajes famosos. Un autor puede, por ejemplo, en función de su libertad creativa, plantearse qué hubiera pasado si Harry hubiera perdido la guerra. Sin embargo, este ejercicio interpretativo ha de poseer sólidas conexiones con la historia real, se ha de incluir dentro de la trama general de las novelas o al menos mantener ciertas características esenciales, o lo que el *fandon* considera como rasgos característicos de la obra, aunque en realidad sean interpretaciones consensuadas.

Fish sugiere que nuestros hábitos perceptivos están tan automatizados que consideramos como hechos naturales, lo que en realidad es resultado de convenciones interpretativas. Sin embargo, lo realmente interesante en el caso del fanfiction no se basa en las lecturas preferentes (Fiske, 2005), fruto de unos mismos bagajes culturales compartidos, sino en las diferencias ¿Por qué grupos de autores estrechamente interrelacionados entre sí, sometidos

semántico en virtud del cual, en un enunciado metafórico, una nueva pertinencia semántica surge de las ruinas de la impertinencia semántica que aparece en una lectura literal de la frase. Comprender es, pues, hacer o rehacer la operación discursiva que comporta la innovación semántica.” (Ricoeur, 2007: 11)

a las mismas reglas y percepciones, otorgan de forma colectiva significados y lecturas divergentes ante una misma obra? Así vemos cómo en el fanfiction los distintos grupos conforman unas lecturas preferentes, configuran sus propios imaginarios, en cuanto a tramas, personajes, ambientación, tomo de la narración etc. y establecen luchas para difundir y popularizar sus lecturas dentro de la comunidad.

Una explicación parcial a este hecho, puesto que vuelve a situar la esfera explicativa en lo individual, tiene que ver con la teoría de Norman Holland (1998), que plantea el problema del procesamiento del texto y a su relación con el llamado “tema de identidad” de cada lector. La tesis central de Holland es que la gente se relaciona con los textos de la misma forma que lo hace con su experiencia de la vida. Cada persona desarrolla un estilo particular de relacionarse con la realidad, lo cual se imprime sobre cada aspecto de su conducta, incluidos los actos de interpretación textual. El lector filtra un texto a través de su patrón característico de defensa, proyecta sobre él sus fantasías y, de esta forma, produce una interpretación. La posibilidad de que la interpretación se base en algo que está realmente en el texto es algo que Holland rehúsa a contestar abiertamente, pero su lenguaje sugiere constantemente que sí cree en ello, aunque de modo parcial.

Para esta teoría nos basaremos en el concepto de hegemonía de Gramsci:

“Gramsci usó el término «hegemonía» para referirse al momento en que la clase dominante es capaz no sólo de ejercer coerción sobre una clase subordinada para que se amolde a sus intereses, sino de ejercer una «hegemonía» o «autoridad social total» sobre las clases subordinadas. Esto envuelve el ejercicio de una clase especial de poder —el poder de estructurar alternativas y de contener oportunidades, de ganar y delimitar el consenso, de tal forma que la concesión de legitimidad hacia las clases dominantes

aparezca no sólo como «espontánea» sino natural y normal—.” (Hall y Jefferson, 1977:

38 en Martín Cabello 2008: 11).

Fiske (2005) interpreta esta teoría desde la óptica de un estado constante de lucha ante las fuerzas de resistencia, con los estudios culturales que abordan el tema de las interpretaciones culturales de una forma más compleja, ya que es planteado desde lo político. Fiske revisó cómo los receptores reconfiguran los productos de los medios de comunicación para apropiarse de los productos de la industria cultural en sus propios términos:

“La cultura es el proceso continuo de producción de significados y de nuestra experiencia social, y estos significados producen necesariamente una identidad social de las personas involucradas. Dar sentido a nada implica dar sentido a la persona que es el agente en el proceso; la toma de sentido disuelve diferencias entre sujeto y objeto y construye cada uno en relación con el otro. Dentro de la producción y la circulación de estos significados se encuentra el placer” (Fiske, 2005: 14).

Para Fiske la cultura no es neutral, pero su reconfiguración no se basa en la identidad, sino que sitúa la cultura en el terreno de la ideología en tanto en cuanto la se representa como una lucha por la apropiación de sentido, en la que las clases dominantes buscan imponer sus significados (en un proceso que llama *democracia semiótica*) e incorporarlos al sentido común. Frente a esto, Fiske habla de “estrategias de resistencia, oposición y evasión”. Así, incluso a pesar de haber estudiado la capacidad de los productos de la cultura para mantener la posición hegemónica, Fiske considera la cultura popular como una posición de resistencia:

“La cultura popular se hace desde dentro y desde abajo, no impuesta desde fuera o por encima de teóricos de la cultura de masas lo tendrían. Siempre hay un elemento de la cultura popular que se encuentra fuera de control social que se escapa o se opone a las fuerzas hegemónicas. La cultura popular es siempre una cultura del conflicto: siempre

implica la lucha por hacer los significados sociales que se encuentran en los intereses del subordinado y que no son los preferidos por la ideología dominante.” (Fiske, John 2005: 15)

Fiske combinó su trabajo teórico con el análisis de diferentes fenómenos culturales, uno de los más destacados es aquel en el que estudió la repercusión que la cantante Madonna tuvo entre los públicos, en especial entre las chicas jóvenes que tomaron el icono para expresar sus deseos de libertad sexual (Fiske, 2005). Este tipo de análisis puede también trasladarse al fanfiction, en el cual los públicos buscan la manera de expresar significados alternativos a los sugeridos por la industria cultural. Al hacerlo se crea una lucha por la imposición del sentido en la que, por un lado, la industria usa como mecanismo de defensa las ideas de originalidad y derecho del autor (como se verá en el apartado 4.3 de este capítulo), e incluso llegan a propiciar una “lectura” de los fanescritores a través del uso despectivo de la palabra fan. Mientras que, por su parte, los públicos configuran espacios de creación alternativos en los que producen sus propios significados, en especial en lo referente al uso de la sexualidad, que en muchas ocasiones suponen una oposición frontal a las intenciones del autor.

Sin embargo, a pesar de la existencia de sistemas de resistencia y recodificación de las lecturas dominantes, hay que tener en cuenta que en última instancia existe una jerarquía del sistema de publicación, en la que los lectores delegan su capacidad electiva a las editoriales⁸⁸ que serán, en último caso, quienes decidan qué obras son susceptibles de llegar al gran público, no siempre basándose en criterios de calidad, sino en aspectos propios del tejido

⁸⁸ Cabe destacar que siempre existe la posibilidad de la recomendación y la autopublicación, por lo que esta capacidad de las editoriales no es total. Esto se analizará en profundidad en el capítulo 6 en el apartado de la autoedición

empresarial como el riesgo/oportunidad y costo/beneficio. Muchas veces la competitividad y el consumismo imperan sobre la estética artística. Esta jerarquía no queda conjurada ni tan siquiera en el fanfiction ya que los usuarios se rigen por criterios, a veces divergentes como la calidad, el estatus, la antigüedad o el nivel de popularidad de sus escritos.⁸⁹

Del mismo modo, ningún texto es fuente de todas las interpretaciones posibles; han de existir unos criterios mínimos, consensos culturales y significantes. La multiplicidad de lecturas no invita a la interpretación indiscriminada o amorfa.

“Cuando se habla de obra de arte, nuestra conciencia estética occidental exige que por «obra» se entienda una producción personal que, aun en la diversidad del placer estético que produzca, mantenga una fisonomía orgánica y evidencia, como quiera que se entiende o prologue, la huella personal en virtud de la cual existe, vale y comunica” (Eco, 1985: 97)

De hecho, para Eco, las llamadas *obras abiertas* se caracterizan por forzar al lector a adoptar un papel más activo que las *obras cerradas* (que se corresponderían con la definición de *texto lisible* de Barthes⁹⁰). Sin embargo, el interés de las obras abiertas tiene más que ver con sistemas de creación y experimentación por parte del autor, que, con el reconocimiento de la capacidad del lector ya que la teoría semiótica de Eco plantea, en última instancia, el carácter represivo de los códigos culturales en relación con la respuesta del lector.

⁸⁹ Para ampliar este apartado véase el capítulo 7.

⁹⁰ Barthes (1970) diferenciaba entre dos tipos de textos, el *lisible* y el *scriptible*. Mientras que el texto *lisible* pone el énfasis en la autoridad del autor, el texto *scriptible* que precisa de la cooperación del lector para desentrañar la red de significados

Así mismo, cabría plantearse hasta qué punto es legítima la interpretación del lector frente a lo que el autor trata de transmitir; y más teniendo en cuenta que el escritor se sitúa en una esfera especial, la del arte y la creación. Ante esto nos encontramos en arenas movedizas ya que, por ejemplo, muchos autores tienen expresamente prohibido la publicación de *fits* basados en sus obras. Todo ello plantea un jugoso debate:

“¿Qué cualidades figurativas de una obra de arte, qué características estructurales de la existencia social y de la sociedad de su creador conducen a que sea reconocida su «grandeza» por posteriores generaciones, en algunos casos a pesar de la falta de repercusión de sus contemporáneos? Esto es por ahora todavía un problema por resolver que se disfraza con frecuencia de eterno secreto.” (Elías, 2002: 87)

4.2.2 Leer bien, leer mal⁹¹

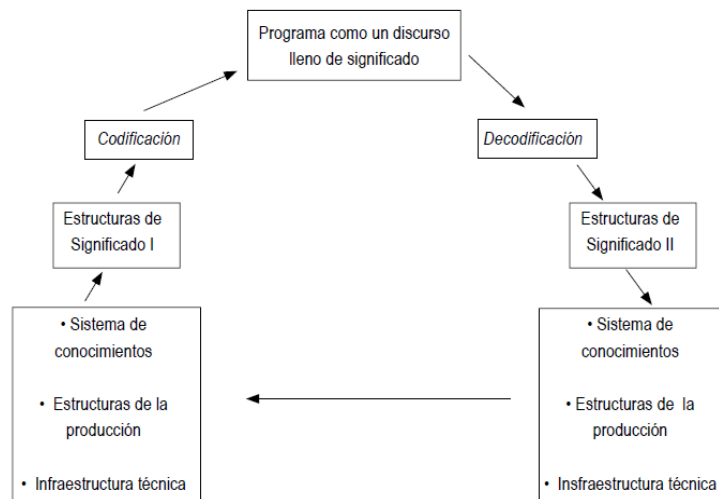
“Era una petición absurda e infantil, o eso creí yo, por lo que me apresuré a rechazarla. Godric era ya lo suficientemente grande para tomar el libro por sí solo y leerlo, en verdad no entendía su afán por que alguien leyese por él. No lo encontraba ni gracioso ni divertido y, mientras escuchaba la lectura de labios ajenos, me pareció irritante”
(Mooniemouse27, *Léeme un libro*)

El modelo de consumo cultural propuesto por Stuart Hall (1980) trata de superar la teoría clásica de la recepción, en la cual se presuponía cierta linealidad en la producción y recepción del mensaje, para proponer un esquema de estructuras complementarias y encadenadas en las que se diferencian los procesos de producción, circulación, distribución/consumo y reproducción. El interés de su propuesta es que pone el acento sobre el proceso de producción y de adjudicación del sentido, entendidos como momentos diferenciados con sus propios intereses y perspectivas. En este sentido, la codificación y decodificación del mensaje son

⁹¹ Este título se corresponde con uno de los apartados del capítulo 1 de Jenkins 2010

diferentes (debido a que las características propias de ambos procesos) y a los sistemas de acceso que se tiene dentro de las estructuras comunicativas.

Esquema 1: Codificación y decodificación en Hall (1980)



Fuente: Hall, 1980

Para construir su propuesta Hall toma varios referentes. Así, por ejemplo: del marxismo de Antonio Gramsci toma su concepto de hegemonía, de Richard Hoggart, Raymond Williams y E. P. Thompson hereda una concepción anti-elitista de la cultura en las que las prácticas sociales sirven para configurar nuevos significados y formas de entender dicha cultura. Otra de sus influencias fue el estructuralismo, de cuyos autores tomó varios conceptos que fueron clave:

“De Barthes hereda los conceptos de *connotación* y *denotación*, «considerando la primera como significado literal, con sus códigos cerrados y su significación formalizada (la del diccionario, por ejemplo), y la segunda como significado creado por efecto de la yuxtaposición e interacción entre códigos incluidos en un texto o discurso –en determinado contexto cultural, o bien el uso intencional del autor o autores de los mismos» (Roiz, 2005: 226). De Eco: el análisis no valorativo de la

producción de los medios de comunicación y la posibilidad de un uso de los medios a varios niveles de disfrute estético. De Lévi-Strauss toma los conceptos de *homología* y *bricolaje*, con los cuales trata de explicar el medio por el cual los diferentes grupos culturales construyen una versión de la cultura o subcultura, a través de la unión y segmentación de la cultura de masas (bricolaje) de un lado, y de otro, cómo esta nueva subcultura casa con los valores centrales del grupo productor (homología). Finalmente, de Althusser tomará la idea de la formación social como una estructura en dominancia, introduciendo la noción de *totalidad* y de *determinación* en el análisis cultural.” (Echevarri, 2014)

A través de la diferenciación entre el proceso de codificación, por parte de las élites culturales y medios de comunicación, y el de descodificación, Hall (1993) distingue tres tipos de lecturas:

- La *lectura dominante* es producida por un espectador que coincide y acepta la ideología hegemónica; en otros términos, el significado que este otorga durante la descodificación coincide con el de la codificación
- La *lectura negociada* es aquella que realiza un espectador que encaja dentro de la ideología dominante, pero descodifica ciertos aspectos del texto en función de sus valores y posición social⁹². En esta forma de lectura se pueden encontrar tanto los elementos comunes de la cultura hegemónica como las zonas de conflicto entre las construcciones de la ideología dominante y la construcción de la experiencia social basada en las condiciones materiales del espectador.

⁹² En este aspecto cabe señalar la crítica realizada por Morley (1988) respecto a la importancia que Hall otorgaba a la clase social ya que una misma persona puede, a la vez, ocupar roles diferentes en su vida que influyen en su proceso de descodificación. Según Morley el género y la posición que se ocupa en la familia son también factores explicativos del posicionamiento adquirido de las audiencias respecto al mensaje.

- Las *lecturas oposicionales* son propias de aquellos cuya posición social los ubica en directa discusión con la ideología dominante.

Respecto al discurso esgrimido por los escritores de fanfiction, estos se sitúan dentro de la *lectura negociada*, es decir, tratan de reconstruir significaciones propias a la vez que respeta el *canon*, es decir los elementos estructurales (tramas, personajes, ambientación... etc.) de la obra original. Sin embargo, como analizaremos más adelante⁹³, el concepto de *canon* puede ser reinterpretado por los fans como aquel *fic* que es coherente con la interpretación del *fandom*, por lo que una lectura que podría ser dominante puede llegar a ser considerada como oposicional. Siguiendo a De Certeau (citado en Jenkins 2010) los fans realizan un tipo de lectura que podría ser definida como “caza furtiva”, en la que se coge aquello que se le antoja útil, tanto para la confección de su propia caracterización de la obra original, como para su disfrute:

“Los fans parecen estar atterradoramente «fuera de control», son lectores indisciplinados, impertinentes y granujas. Rechazando la «distancia estética», los fans abrazan apasionadamente sus textos predilectos e intentan integrar las representaciones mediáticas en su propia experiencia social. Como carroñeros culturales, los fans reclaman obras que otros consideran basura sin ningún valor, viéndolas como una fuente de capital cultural. Como niños rebeldes, los fans rehúsan leer respetando las reglas que les imponen sus maestros. Para el fan, la lectura se convierte en una especie de juego, que sólo sigue sus propias reglas flexiblemente estructuradas que generan sus placeres específicos” (Jenkins, 2010: 52)

⁹³ Para más información véase el capítulo 7 donde se tratará el tema de la influencia de los fans.

En este sentido, los fans no sólo se erigen como lectores o co-creadores, sino también como actores que reivindican su papel en el proceso de lectura o descodificación:

“Las reivindicaciones hechas por los fans de un texto predilecto suponen una de las afrentas más directas y significativas a la legitimidad de las jerarquías culturales tradicionales “(Jenkins, 2010: 31)

Esta característica de los fans se inserta en una concepción de la lectura diferente. En primer lugar, la obra no constituye para ellos un ente cerrado, sino que es subjetivado como un producto realizado para su disfrute personal y que termina formando parte del yo del lector. En este sentido, los gustos de los lectores no van necesariamente ligados a la calidad literaria, sino a la capacidad del texto en generar reacciones y mitologías significativas que otorguen la capacidad de reimaginar el texto⁹⁴. En palabras de Jenkins (2010), configuran un nuevo tipo de lector en cuyo discurso trata de ejercer un control sobre las obras:

“No impresionados por la autoridad institucional y los conocimientos concretos, afirman su derecho de hacer sus propias interpretaciones, a ofrecer valoraciones y a elaborar cánones culturales. Los fans, que no se inmutan ante las concepciones tradicionales de propiedad literaria e intelectual, asaltan la cultura de masas reivindicando sus materiales para sus propias finalidades, reelaborándolos como base para sus propias creaciones culturales e interacciones sociales” (Jenkins, 2010:31)

⁹⁴ Esta capacidad de construir mitologías susceptibles de ser reimaginadas es una de las condiciones de posibilidad para el surgimiento del fanfiction; es decir, las historias deben ser lo suficientemente ricas como para constituir un universo propio a la vez que deben contar con suficiente metatexto, huecos argumentales y amplitud de referencias para permitir la inserción de textos alternativos. Una parte del triunfo de *Harry Potter* en el mundo del fanfiction se debe a esto; configura un mundo complejo y bien desarrollado que se combina con una estructura sencilla y repetitiva y personajes diferenciados pero arquetípicos. Esto hace que el proceso de reimaginación sea sencillo a la vez que rico y variado. En contraposición podemos encontrar el caso de *Canción de fuego y hielo*, de R.R. Martin, que pese a su éxito ha generado un número menor de fanfiction debido a la complejidad de su trama y a la dificultad para prever futuros posibles.

Hay que aclarar que el lector no trata de imponer su sentido a la obra, sino adquirir un rol activo frente a un sistema impuesto que otorga la capacidad interpretativa a ciertas élites culturales (la crítica, los editores, la industria, etc.). Como asegura De Certeau “Esta ficción del «tesoro» oculto en la obra, la caja fuerte del sentido, no tiene evidentemente como fundamento la productividad del lector, sino la institución social que sobredetermina su relación con el texto” (De Certeau, 2010: 184). Lo interesante es que esta imposición del sentido reside en el hecho de que no basta con formar parte del sistema de esta institución social, sino que se ha de ocupar un espacio privilegiado en su estructura, a veces, incluso, superior al del propio autor⁹⁵:

“Como filóloga a veces en clase me siento un poco como una intrusa, porque estamos ahí haciendo una crítica y, o sea, mis profesores pues saben mucho, pero yo creo que se lo toman al pie de la letra [...]. Si en el texto dice: las cortinas eran azules, el profesor asegura que las cortinas eran azules para mostrar su depresión, o lo que sea del autor. No tiene en cuenta que si dice que las cortinas eran azules no quería decir nada más, no comunicaba. Mis amigas a veces dicen, que se montan una película, bueno, su película, porque luego cada critico realmente reescribe el texto.” (Entrevista a Emily, escritora profesional⁹⁶)

⁹⁵ En este sentido, Ricoeur aseguraba que: “El rodeo a través de los signos y de los símbolos se amplía y altera a la vez, en virtud de esta mediación a través de los textos que se alejan de la condición intersubjetiva del diálogo. La intención del autor ya no se da inmediatamente, como pretende darse la del locutor al hablar sincera y directamente. Ha de ser reconstruida a la vez que el significado del propio texto, como el nombre propio que se da al estilo singular de la obra.” (Ricoeur, 2000: 205)

⁹⁶ En la actualidad Emily se encuentra realizando el doctorado en filología inglesa, por lo cual sus comentarios, además de realizarse desde la óptica de escritora profesional, también pueden analizarse como experta en literatura.

Según Jenkins (2010) una de las características del fanfiction es que reinterpreta, critica y redibuja textos que no forman parte de la alta cultura, sino que lo hace con productos de la cultura de masas:

“La cultura de los fans desdibuja esos límites al tratar los textos populares como si merecieran la misma atención y reconocimiento que los textos canónicos. Las prácticas de lectura (análisis detallado, exégesis elaborada, relectura repetida y prolongada etc.) que son aceptables para abordar un texto de «calidad seria» parecen aplicarse de forma perversa a los textos «más disponibles» de la cultura de masas.”

(Jenkins, 2010:30)

En este sentido Jenkins defiende la idea de que los fans conforman un tipo de audiencia especial en la que se establece una relación con los productos de entretenimiento basada en una implicación emocional e intelectual mayor que la del espectador medio, lo que les hace adquirir una serie de compromisos sociales e ideológicos con los textos diferentes a los de la mayoría. Esta circunstancia sirve como explicación de por qué, en muchos casos, deciden convertirse en fanescritores, en autores de sus propias historias, por esta combinación de sentimiento de pertenencia con la obra original y un *expertise*, basado en numerosas relecturas⁹⁷, análisis en comunidad y búsqueda del *metatexto*. Tal y como asegura Alejo Cuervo, dueño y editor de Gigamesh⁹⁸:

⁹⁷ El tema de la relectura fue analizado por Barthes (1975) como un proceso en el cual la lectura supera la concepción de consumo (se lee para ver cómo se desarrolla y termina la historia) para convertirse en un juego en el que la atención no se basa tanto en la estructura propia de la historia como en los elementos ocultos, en los aspectos míticos del mensaje.

⁹⁸ *Gigamesh* es una editorial española especializada en los géneros de fantasía y ciencia ficción.

“Es una forma cartesiana de ver el mundo. El lector *friki* es más cuántico, mientras que el lector de realismo sería afín a la física clásica, al determinismo. El problema del defensor de la literatura realista es que piensa que existe una forma correcta de ver el mundo. Y la tentación de creer en un modelo único es imponerlo a los demás. Eso produce personas menos dúctiles para negociar, más rígidas ante los conflictos. El *friki* vive en territorio metafórico toda su vida. Para él, forzar metáforas o reconciliar conceptos contradictorios son ejercicios triviales que hace a diario. Proyectarse en héroes o fabular te prepara la mente de otra forma que la narrativa realista. Yo siempre he defendido los valores del fantástico frente al realismo, y últimamente, de forma más agresiva: ¿no será que el realismo es pernicioso? ¿Que el pensar en algo como «lo real» tiene implicaciones peligrosas e inquietantes?” (Lapidario y Valenzuela, mayo de 2015)

Jenkins establece un juego de conceptos en los que, por una parte, sitúa a los fans dentro de la categoría de consumidores/actores de la cultura de masas, a la vez que matiza, siguiendo a Hall (1980) y a Radway (1988), que los agentes son capaces de pertenecer a varias audiencias a la vez, ya que estas forman parte de contextos culturales más amplios que les permiten establecer interconexiones entre distintos tipos de productos culturales:

“Todos somos, en nuestra cabeza, varias audiencias a la vez, y como tales podemos estar constituidos por diferentes programas. Tenemos la capacidad de utilizar diferentes niveles y modos de atención, de movilizar diferentes competencias mientras vemos la televisión” (Hall, 1986: 10)

En el trabajo de Jenkins observamos una clara tendencia a referirse a los fanescritores como consumidores de productos de entretenimiento, en especial los televisivos. En este sentido, a pesar de que matiza teóricamente su discurso, en su análisis no se encuentran referencias a la capacidad de los espectadores a ser una audiencia que se mueve entre lo culto y lo popular. En este trabajo, por el contrario, analizamos especialmente a los fanescritores que basan sus

trabajos en obras literarias, lo que constituye un tipo de audiencia diferente. Aunque coinciden con los fans descritos por Jenkins con respecto al análisis y relecturas obsesivas, hay que tener en cuenta que los fansescritores pendulan entre la cultura más comercial y lo que podríamos llamar alta cultura literaria, tanto a nivel de consumidores como de expertos. Son lectores voraces (por ejemplo, en Livejournal crearon la comunidad “50 libros” que permite, por un lado, incentivar la lectura para llegar a los cincuenta libros al año, y por el otro establecer un sistema de recomendación), además son asiduos a los cursos de escritura (como La escuela de escritores de Madrid y los talleres de Fuentetaja) y en muchas ocasiones sus carreras profesionales se relacionan con estas inquietudes. Por ejemplo, para esta tesis, sin que fuera un criterio de búsqueda, coincidió que fueron entrevistados dos licenciados en filología inglesa, tres en filología hispánica y tres en ciencias de la comunicación. Siguiendo con la analogía creada por De Certeau, los lectores establecen una especie de bricolaje cultural que les permite moverse por infinidad de textos que les facultan identificar su propia experiencia social. Si bien no son completamente libres ya que su poder de exploración está limitado por el acceso a los medios de producción y distribución cultural⁹⁹

Situar a los lectores en uno de los espectros de los productos culturales es reduccionista y contribuye a crear realidades parciales sustentadas en posicionamientos ideológicos, en luchas de poder simbólicas que posicionan las prácticas culturales en estructuras más rígidas que fluidas:

⁹⁹ En el capítulo 6 sobre medios alternativos, se mostrarán las estrategias que permiten a los fansescritores sortear estas limitaciones.

“La historia del arte y de la literatura, y del conocimiento científico, habían identificado repertorios de contenidos que debíamos manejar para ser cultos en el mundo moderno. Por otro lado, la antropología y el folclor, así como los populismos políticos, al reivindicar el saber y las prácticas tradicionales, constituyeron en universo de lo popular. Las industrias culturales engendraron un tercer sistema de mensajes masivos que fue atendido por nuevos especialistas, comunicólogos y semiólogos.”

(García García Canclini, 2001: 37)

Siguiendo el concepto de cultura de Néstor García García Canclini, que la define como “el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas” (García García Canclini, 1989: 25), nos encontramos con las llamadas *culturas híbridas*, noción que sirve para dar cuenta, por un lado, de la interacción entre lo popular y lo culto, lo artesanal y lo industrial, y el espacio socio-cultural y, por el otro, para observar los procesos culturales desde una mirada pluralista y descentrada, en constante organización y reorganización. Este concepto de *culturas híbridas* conceptualiza un posicionamiento ideológico que abarca desde lo geopolítico, social y el mercado, a los sistemas de comunicación y consumos:

“El termino de hibridación no adquiere sentido por sí solo, sino en una constelación de conceptos. Algunos de los principales son: modernidad-modernización-modernismo, diferencia-desigualdad, heterogeneidad multitemporal, reconversión. Este último, tomado de la economía, me permitió proponer una visión conjunta de las estrategias de hibridación de las clases cultas y las populares. La hibridación sociocultural no es una simple mezcla de estructuras o prácticas sociales discretas, puras, que existían en forma separada, y al combinarse, generan nuevas estructuras y nuevas prácticas. A veces esto ocurre de modo no planeado, o es el resultado imprevisto de procesos migratorios, turísticos o de intercambio económico o comunicacional. Pero con frecuencia la hibridación surge del intento de reconvertir un patrimonio (una fábrica,

una capacitación profesional, un conjunto de saberes y técnicas) para reinsertarlo en nuevas condiciones de producción y mercado” (García García Canclini, 1997: 112)

En resumen, si en la disertación de Jenkins (2010) acerca de si los fans leen bien o mal se reproduce una perspectiva que, a pesar de los matices, observa la cultura como compartimentos estancos con esclusas de intercambio, con el concepto de *culturas híbridas* nos dirigimos más a prácticas culturales que conviven y se manifiestan a través de sus prácticas y representaciones (sin que ello conlleve necesariamente acciones organizadas o políticas) y que pueden suponer una transgresión o un mantenimiento del *statu quo*.

4.3 El fanfiction y la relación entre el autor y el lector

“Queridos escritores de fanfiction...”¹⁰⁰

El fanfiction conforma un fenómeno privilegiado para reinterpretar la relación entre el autor y el lector ya que configura un espacio en el que los lectores reclaman cierta autoría colectiva sobre obras protegidas bajo derechos de autor. Lo interesante en este aspecto es que no conforman una comunidad de lucha, articulada y con unos objetivos claros, sino que es a través de sus actos que realizan una oposición “suave” a un sistema que, por su característica como consumidores, se ve obligado a tenerlos en cuenta. Jenkins, apoyándose en De Certeau, lo explica como una especie de guerrilla que más que estrategias usa tácticas de desestabilización:

“De Certeau establece una útil distinción entre estrategias y operaciones llevadas a cabo desde una posición de fuerza -utilizando la propiedad y la autoridad que

¹⁰⁰ Esta frase hace referencia a una serie de *fics* humorísticos, de diferentes autores y *fandoms*, en los que a través de cartas ficticias los personajes de las obras originales se quejan del tratamiento o de los *cliques* que representan en el mundo del fanfiction.

pertenecen exclusivamente a los «terratenientes» literarios-, y las tácticas que proceden de la población en constante movimiento de los desposeídos y los impotentes. La fuerza táctica y la vulnerabilidad estratégica de leer, afirma, reside en su incapacidad para crear la base de una cultura estable o permanentes: los lectores consiguen libertad de movimientos a costa de adquirir recursos que puedan permitirles luchar desde una posición de poder y autoridad. “(Jenkins, 2010: 62)

Los escritores de fanfiction se apropian de algunas de las premisas reclamadas por el autor, como la profesionalización, la originalidad y la legalidad; a estas cuestiones se dedican los apartados siguientes para plantear los cuestionamientos y los sentidos que adquieren cuando los conceptos son tomados para reivindicar a las audiencias activas.

4.3.1 La profesionalización

“Para mí la vida es como un libro. Un libro que puedo abrir en cualquier página, sin importar en la que quedé y leer unas cuantas líneas, husmeando. Tal vez lo que lea nunca pase. Tal vez se haya borrado y reemplazado para cuando a los demás les toque leerlo. Siempre varía pues este libro es en realidad un conjunto de capítulos escritos por autores indecisos y perfeccionistas que siempre están borrando, editando y añadiendo cosas. Casi nunca se quedan quietos ni contentos con el rumbo que la historia está tomando”

(Queen of Ilusions, *El libro*)

Los autores de *fics* recuperan la concepción de la literatura como placer. Suelen ser asiduos de talleres de escritura y concursos literarios. El fanfiction suele referirse a trabajos no profesionales o a obras *amateur* dentro del ámbito de la ciencia ficción. Sin embargo, la no profesionalización de los escritores de *fics* es un rasgo discutible. Se refiere más a la no retribución económica que a la escasa experiencia literaria, ya que cuentan entre sus filas con periodistas, filólogos y escritores noveles que ya han publicado su primera novela. Sin embargo, no aspiran a triunfar dentro del panorama literario porque “lo que se resiste puede sobrevivir sólo en la medida en que se integra” (Adorno, 1986: 176). La finalidad de los

autores de *fic*s no es la de penetrar necesariamente en el mundo literario. Valoran la diversión, la experimentación, la creación.

“Decía un psicoanalista argentino que todos necesitamos un amante en nuestra vida.

No tiene que ser una persona, sino algo que te llene y te haga feliz. Algo que sea sólo tuyo, que te haga tener ganas de buscar unos minutos para ti, lejos de los hijos, la pareja o el trabajo, y dedicarte a esa pasión. Mi amante es la escritura” (Entrevista a Enia, escritora argentina)

Publican gratuitamente su obra en Internet, la comparten sin exigir nada a cambio, o casi nada, pues la reputación es un *leitmotiv* recurrente en el discurso de la cooperación. En este sentido existen dos tendencias: por un lado, están los escritores que desean destacar por su calidad literaria:

“Yo me lo tomo como un original, aunque sea un fic. Obviamente, no todos nos tomamos igual de en serio escribir, para algunos es un *hobbie*, para otros es un imperativo vital. Yo abordo cada proyecto como si tuviera que vivir de lo que escribo de ahí que me estrese tanto o sea tan... obsesiva” (Entrevista a Mordaz, escritora aficionada)

Sin embargo, a otros la búsqueda constante de aprobación y valoración social puede llevarles a publicar sin pausa al precio de un deterioro de la calidad de sus escritos al acortar los periodos de edición de las historias. En este aspecto cabría comparar el fanfiction con la actual industria musical, en la cual, para evitar “el olvido por parte del público” se editan constantemente nuevos álbumes. Así mientras que el período de creación de un disco llevaba aproximadamente unos tres años, en la actualidad nos topamos con cantantes y grupos que cada año sacan a la venta nuevos trabajos. Tan sólo los artistas ampliamente reconocidos pueden permitirse retirarse del panorama musical durante largos periodos a fin de tener el tiempo necesario para componer. Algo similar sucede, pues, en este caso.

Por otro lado, la supuesta desaparición de jerarquías entre los autores de *fic*s resulta falsa a efectos prácticos: como señala José Antonio Millán “En la Red todos estamos a la misma distancia, y solo hay una jurisdicción: curiosamente la de la lengua” (2001: 27), es decir, aunque exista una apariencia de comunidad, siguen existiendo categorías y diferencias. Una de ellas sería el manejo del lenguaje¹⁰¹, o el conocimiento de otros idiomas, especialmente el inglés, ya que a través de él un fanescritor puede ampliar su campo de influencia. Además, existen autores con trayectoria y prestigio que copan la mayor parte de la atención mientras que los noveles se ven obligados a luchar por conseguir un público inicial que les permita ayudarles a formar parte más activamente en las comunidades, ya que muchas veces la cesión de personajes e historias¹⁰² suele funcionar por redes personales, creándose un círculo cerrado en el que es difícil entrar. Nadie te impide colaborar y escribir libremente, pero a veces la falta de repercusión es desmotivadora. Si bien cabe destacar que suelen ser los más expertos quienes ayudan a ciertos escritores a hacerse un nombre dentro de la comunidad a través de sistemas de recomendación y publicitación.

Por otra parte, aunque existen pujantes autores de calidad que conforman su propio subgrupo y se esfuerzan en mantener un cierto nivel en sus obras, no siempre son los mejores autores los que mayor repercusión o éxito tienen. En estas comunidades existe una gran cantidad de escritores mediocres con historias poco originales y faltas de ortografía que, curiosamente,

¹⁰¹ Este aspecto se analizará con más detenimiento en el capítulo 7 cuando se trate el tema de la conquista lingüística en el mundo del fanfiction

¹⁰² Es habitual dentro del fanfiction que entre las fanescritoras se presten historias o personajes para elaborar sus propias versiones. Como ejemplo pondremos el caso de La saga de las musas de Enia, una serie de relatos cómicos sobre las musas griegas. Mordaz pidió permiso a la autora para tomar su idea y llevar las musas de Enia a la actualidad.

pueden tener más éxito que aquellos que se esfuerzan en el desarrollo y el formato de sus historias.

Uno de los casos más curiosos dentro del *fandom* de *Harry Potter* es el de Tara Gilesbie, la autora de *My Immortal*, una saga de 44 capítulos publicados entre 2006 y 2007. Ha sido considerado como uno de los peores *fics* jamás publicados debido a sus personajes totalmente *out of carácter*¹⁰³, el nulo desarrollo argumental, las numerosas faltas de ortografía y los insultos y situaciones gratuitas. He aquí un ejemplo:

“He was so sexy that my body went all hot when I saw him kind of like an erection
only I’m a girl so I didn’t get one you sicko.” (Tara Gilesbie, *My Immortal*)

Las quejas fueron tales que en 2008 fanfiction.net borró la historia de sus archivos al considerarse que no alcanzaba los niveles de calidad de la página. No fue suficiente. Su secuela, *My Immortal 2: Wake Me Up Inside*, reapareció en 2009, aunque se maneje la hipótesis de que el autor es un impostor que ha querido apropiarse de la fama de Tara. Pese a todos los intentos, se ha demostrado que resulta absolutamente imposible hacer desaparecer la historia de la red ya que numerosos fans la publican a través de distintos medios. Es uno de los *fics* más reproducidos y comentados. Posee más de 10000 *reviews*. Ha sido traducida a numerosos idiomas y muchos fanartistas han realizado trabajos inspirados en la historia. En la red pueden encontrarse lecturas dramatizadas, *fanarts* y *fanvideos*. Y lo mejor de todo: Tara Gilesbie posee su propio club de fans.

El equivalente español es Perla Shumajer: “en Julio de 2005 me puse un verdadero nombre inventado y creado en mi imaginación: Perla Shumajer. Mi nombre durará espero para

¹⁰³ El término *Out of Character* (OoC) se refiere a cuando la personalidad del protagonista de la historia diverge de la obra original y dichos cambios no están justificados en la trama

siempre”¹⁰⁴. El nivel de calidad de sus escritos es tan bajo que ha sido analizada en varias páginas especializadas en fanfiction.

“Un día soleado y relampeante, mientras que Severus Grigart Snape Prince o el príncipe mestizo más conocido por: Severus Snape. Snape tiene de ropa puesta: Boxer negros, tunicas negras y botas negras” (Perla Shumajer, *Voy a extrañarte*¹⁰⁵).

Las críticas fueron tales que la autora amenazó con no volver a escribir; a raíz de ello se creó un club de fans cuya intención era la de animar a la autora para seguir publicando. Ambos casos poseen en común la sospecha de que los autores han optado voluntariamente, y no por falta de talento, por lo exagerado e inverosímil. Como diría Simmel:

“A veces son modernas cosas tan feas y tan horrorosas que parece como si la moda no se propusiera sino mostrar su poder haciendo que aceptemos, en aras de ella, lo más horrible” (Simmel, 1977)

En definitiva, a pesar de que los criterios de calidad son importantes dentro del mundo del fanfiction pueden llegar a quedar en un segundo plano ante la búsqueda de la diversión o del esperpento. Del mismo modo, cabe señalar que muchas obras de escasa calidad sí llegan a calar entre el público ya que, o bien tratan parejas populares, o logran una fuerte identificación con las lectoras, en especial con las más jóvenes.

4.3.2 La originalidad

¹⁰⁴ Supuesta “Biografía no autorizada de Perla Shumajer” basado en su perfil de *Slasheaven* (en la actualidad eliminado) <http://perlashumajer.galeon.com/>

¹⁰⁵ Se mantiene en la cita la ortografía original, Esta fic ha sido eliminado de las principales páginas dedicadas al fanfiction. En la actualidad se puede encontrar en: <http://perlashumajer.galeon.com/aficiones2111891.html>

“Siempre he pensado que la literatura no nació para dar respuestas, tarea que constituye la finalidad específica de la ciencia y la filosofía, sino más bien para hacer preguntas, para inquietar, para abrir la inteligencia y la sensibilidad a nuevas perspectivas de lo real. Pero toda pregunta de este tipo es siempre más que una pregunta, está probando una carencia, una ansiedad de llenar un hueco intelectual o psicológico, y hay veces que el hecho de encontrar una respuesta es menos importante que haber sido capaz de vivir a fondo la pregunta, de avanzar ansiosamente por las pistas que tiende a haber en nosotros”

(Cortázar, *Revista de Occidente*, 1981 15 n 367-68)

Los materiales en los que el autor, conscientemente, reproduce el estilo de otros escritores es llamado pastiche y generalmente se considera como un género distinto al fanfiction ya que los autores de *fics* no trata en ningún momento de escribir a imitación de escritos originales, sino que tratan de ofrecer sus propias perspectivas respecto a una historia ya elaborada y que ha alcanzado una dimensión mítica o arquetípica. Siguiendo a Barthes, la literatura se basa en un lenguaje simbólico lo que confiere automáticamente la multiplicidad de sentido a la obra. En resumen, el fanfiction no es imitación. Es un proceso creativo que se nutre de la reinterpretación de aquello que entre los seguidores se ha constituido como símbolo. Como dice Castoriadis,

“No es por el mundo sino como puede percatarse el mundo. A partir del momento en el que el pensamiento es pensamiento de algo, resurge el contenido, no sólo de lo que está por pensar, sino de aquello por lo que es pensado” (Castoriadis, 1983: 80)

El fanfiction supone una reconstrucción de las premisas de la obra general. Se enfrentan a la concepción de la obra como un ente cerrado y coherente, tanto con el momento sociocultural en la que fue escrita como con la biografía del autor y su trayectoria, etc.

“Los modelos de estructuración sociocultural no se determinan unívocamente por medio de estructuras predadas de necesidad, ni de constricciones sistemáticas, ni de principios de organización, y que las presuntas determinaciones funcionales, en

realidad están codeterminadas en virtud de interpretaciones culturales” (Arnason, 1992: 287)

Los escritores de *fics* juegan con la trasgresión en el sentido acuñado por Foucault, quien la entiende como el “gesto” por el cual el ejercicio del pensamiento alcanza a hacer surgir sus límites desde una externalidad. La trasgresión es el permanente juego con el límite. En este caso con el *canon* establecido por el autor. Pero no un juego dialéctico, de anulación, de contradicción: más bien, un juego en el que no hay fractura sino, en palabras del autor, de *entrega de ser*:

“Algo así, quizás, como el relámpago en medio de la noche que, desde el fondo del tiempo, da un ser denso y negro a lo que ella niega: la ilumina desde el interior y de arriba abajo, debiéndole, sin embargo, su viva claridad, su singularidad desgarrada y dirigida, para perderse en ese espacio que ella firma con su soberanía, y callar, al fin, habiendo dado un nombre a lo oscuro.” (Foucault, 1996: 237).

Es así como la trasgresión y el límite se interrelacionan y se desbordan mutuamente. Esa figura es la de la *impugnación* (*contestation*) entendida “no como el esfuerzo del pensamiento por negar existencias o valores, sino como el gesto que acompaña cada uno de ellos a sus límites y, por este camino, al Límite donde se realiza la decisión ontológica: impugnar es ir hasta el corazón vacío donde el ser alcanza su límite y donde el límite define al ser” (Foucault, 1996: 238). En el fanfiction se produce así una afirmación sobre la obra original en la que se basan y, al mismo tiempo, una ruptura de la misma, porque el fanfiction recrea su propio *canon*. Se remite a sí mismo, se replica hasta llegar a cuestionar la propia obra en un auténtico ejercicio de creatividad. Establece momentos de ruptura en la obra que son tenidos como ciertos. Desarrolla teorías sobre lo que pasó, lo que pasará con los

personajes. Crea y borra los límites. Juega con aquello que no se vio, con lo que nunca pudo leerse. Rechaza la idea del narrador omnisciente porque siempre quedará la *transfábula*:

“Tras los personajes de la fábula –los que se ven, los que tienen nombre, que dialogan y a quienes les ocurren la auténtica aventura– reina todo un teatro de sombras, con sus rivalidades y sus luchas nocturnas, sus justas y sus triunfos. Voces sin cuerpo se baten para contar la fábula” (Foucault, 1996: 215)

Y esto es así porque “todo lo que fue imaginado por alguien con suficiente fuerza para moldear el comportamiento, el discurso o los objetos puede, en principio, ser reimaginado por algún otro” (Castoriadis, 1988: 100). Es decir: el fanfiction utiliza la obra original, incluso al propio autor, que pasa a ser un personaje más de la ficción, en una especie de arquetipo, no ya entendido como la idea platónica de formas eternas, preexistentes e inteligibles, sino como base sobre la que reconstruir: “No se trata de representaciones heredadas, sino de posibilidades de representación” (Jung, 1991: 150)

Lo más interesante es que para jugar con dicha *transfábula* los fans precisan de muy poca información. Así, a partir del siguiente fragmento de *Harry Potter y el prisionero de Azcabán*, Phoenix G. Fawkes en su fic *Victimas* recrea los últimos minutos de vida de las trece personas asesinadas.:

“— La comunidad mágica vive con el miedo de que se repita la matanza que se produjo hace doce años, cuando Black mató a trece personas con un solo hechizo [...]. El caso es que arrinconaron a Black en una calle llena de muggles, Black sacó la varita y de esa manera hizo saltar por los aires la mitad de la calle. Pilló a un mago y a doce muggles que pasaban por allí. Horrible, ¿no? ¿Y sabes qué hizo Black entonces? —

prosiguió Stan con un susurro teatral [...]. — Reírse. Se quedó allí riéndose”

(Rowling, 2000: 36-37)

Uno de los mejores ejemplos que se puede encontrar sobre esto es el de Blaise Zabini, un personaje de Harry Potter cuya única referencia en la saga consistió en la siguiente frase en el primer libro:

“— Bien hecho, Ron, excelente — dijo pomposamente Percy Weasley, por encima de Harry, mientras que Zabini, Blaise era seleccionado para Slytherin” (1997: 106)

A pesar de desconocerse incluso el género del personaje, en fanfiction.net podían encontrarse en 2010 cerca de 1700 *fics* que le tienen como protagonista. Generalmente se le suele describir como un varón prosélito del némesis de Harry Potter.

“Confundiéndose con las sombras más que ningún otro, lanzando maleficios a diestro y siniestro. La locura brilla en sus ojos. La risa maniática compite por llegar antes a los oídos de sus presas que el sonido del Avada Kedavra. Le gusta la sensación de poder, de elegir quien muere y quién no. Crucio. Se regocija con antelación. Zabini”
(M.mago, *Blood Brothers*)

Esto se debe, a que algunos *fics* han usado a este personaje y su percepción del mismo ha terminado influyendo sobre otros fanescritores, de tal modo que la comunidad ha adoptado una personalidad común para este personaje completamente desconocido. Es decir, el conjunto de los escritores/lectores de fanfiction han dotado al personaje de una red simbólica que ha culminado por reivindicar los rasgos de la realidad. De hecho, muchos escritores daban por sentado que las características del personaje puramente inventadas eran realmente obra de la autora original. Cuando a partir del sexto libro vuelve a aparecer Blaise Zabini, en una sucinta descripción, el *fandom* reelabora su imaginario para insertar, dentro de lo ya

construido para el personaje, los datos aportados por Rowling, en este caso que era un hombre de raza negra. Es decir, se apoyan en lo instituido, pero ello no condiciona ni limita la capacidad creadora. En este aspecto el mundo del fanfiction reafirma la tesis de Castoriadis:

“Decir que las significaciones imaginarias sociales son instituidas o decir que la institución de la sociedad es institución de un mundo de significaciones imaginarias sociales, quiere decir también que esas significaciones son poseídas y figuradas por la efectividad de los individuos, los actos y los objetos que ellos “conforman”
(Castoriadis, 1996, 307)

Los fans, en definitiva, establecen un doble juego en el que, por un lado, crean sus versiones alternativas que pueden llegar a constituirse como “realidades” dentro de la comunidad, pero a la vez, muestran la flexibilidad suficiente para retomar aspectos de la obra original e insertarlas en sus imaginarios.

4.3.3 La legalidad

“Se están revelando y lo saben. Lo saben como que Roy Mustang es el verdadero Führer, como que Edward va a triunfar o como que la escarcha cubre esta mañana la ciudad. Hace frío en Central para la época del año. Riza se pregunta, mientras se ajusta la pistola al costado, si no será cosa de los homúnculos y no puede evitar lanzar una sonrisa al aire porque hay algo jodidamente irónico en luchar contra lo que su padre siempre soñó”

(Forsak, *Don't go away*)

La pregunta acerca de qué significa ser un autor ha sido planteada por numerosos teóricos. Sin embargo, no existe un consenso ya que la definición es porosa; así, mientras que la noción común es aquella que relaciona la figura del autor con una creación de carácter original, en su concepción jurídica se determina que el autor es todo aquel cuya obra es susceptible de ser protegida bajo los derechos de autor, lo que engloba, no sólo a los creadores sino también a los intérpretes, como actores, cantantes, bailarines etc. Además, es

necesario señalar que no siempre los creadores son los que poseen todos los derechos de su obra¹⁰⁶. El gran reto para el fanfiction reside en que este acto performativo lleve a una presencia de lo institucional, que le proporcione reconocimiento real ante la ley, no sólo una tolerancia no del todo aceptada por parte de las industrias culturales.

El fanfiction ha supuesto una democratización de la creatividad, desde dos ángulos. En primer lugar, plantea un debate respecto a los límites del autor, reconocen su derecho inalienable sobre la obra, pero también le desmitifica. Señalan fallos y defectos, denuncian la excesiva “comercialidad” en los argumentos de la historia y plantean sus propias alternativas. A la vez, reclama el papel activo de las audiencias desde la perspectiva de su capacidad para crear contenidos. Esta dimensión del fanfiction es la que le genera una mayor vulnerabilidad ya que, debido a que toma elementos de obras originales (aunque en muchos casos estas son tan transformadas que prácticamente son irreconocibles), permanece al límite de lo legal.

“A través de los tiempos y de manera oculta, sea en la creencia sincera del individuo que reflexiona, sea de la mano anónima que confecciona el documento apócrifo, o en el comportamiento banal que repite el gesto aprendido, toda estrategia de la dominación exige la expropiación, por parte de una minoría, de la capacidad simbólica instituyente de lo socialmente colectivo. Y a ello recurren todos los intentos por mantener bajo sus velas al imaginario sagrado de la institución” (Colomo, 1993:25)

¹⁰⁶ En este sentido hay que diferenciar entre los derechos morales del autor, que son irrenunciables y se refieren al reconocimiento sobre la autoridad de la obra y su no modificación, y los derechos de explotación (patrimoniales) que pueden ser vendidos o cedidos por el creador.

El fanfiction es especialmente difícil de clasificar legalmente ya que no es una adaptación puesto que además de reformular el contenido, es decir, convierte en literatura una película o producto televisivo, también modifica el argumento. Tampoco podría enmarcarse dentro de la apropiación literaria puesto que, aunque efectivamente toma personajes y tramas pertenecientes a otros autores, en ningún momento adopta el matiz de imitación en ciertas características del estilo del autor original que se adhieren a este mecanismo de apropiación intertextual. Y aunque el fanfiction es constantemente comparado con los textos apócrifos, ya que supone una continuación no autorizada de un texto anterior, y además no se suele ocultar la identidad del continuador, no puede enmarcarse exactamente dentro de este tipo de textos, puesto que el fanfiction no es una mera “continuación” sino que se trata de una completa reelaboración de la obra, llegando a veces a tales extremos que lo único que queda del original son los nombres de los lugares y personajes.

El fanfiction es un contante juego entre la ficción y la utilización de la ficción original. Posee características propias de apropiación de las obras ajenas y comparte ideales con el *copyright*¹⁰⁷ en tanto a que ambos abogan por una democratización de la cultura y una visión activa de las audiencias. Sin embargo, mientras que el *copyright* constituye todo un sistema ideológico en el cual se apoyan determinadas acciones de lucha, en el fanfiction, la acción colectiva como sistema de protesta está menos coordinada. Existe cierto sustrato ideológico pero los autores de *fics* no se adhieren de manera conjunta a ninguna corriente filosófica o de acción colectiva. En definitiva, los escritores de fanfiction son conscientes de la

¹⁰⁷ Se trata de corriente que reflexiona acerca de los modelos de creación y propagación artística, la autoridad de la creatividad y la influencia de las leyes de propiedad intelectual sobre el desarrollo de la cultura.

alegalidad que supone la publicación de historias basadas en obras ajenas y comparten cierta rebeldía contra la industria cultural, pero mientras se les permita publicar sin consecuencias legales su motivación para la acción más allá del ciberuniverso es más limitada. Los escritores de fanfiction se valen de ciertos huecos legales, como la no intención de dolo o la publicación de *disclaimers*¹⁰⁸ como cabecera de sus historias, para poder realizar sus actividades sin consecuencias. Cuando estos mecanismos no son suficientes para evitar la censura es cuando comienzan las acciones ilegales: se buscan formas alternativas para la publicación de las historias, se crean subgrupos y comunidades especiales con un acceso restringido y se valen del silencio de los demás usuarios para no ser denunciados. En definitiva, toman consciencia de su capacidad para actuar de forma colectiva, y de las distintas acciones comunes que son capaces de realizar en tanto en cuanto comunidad. Sin embargo, esta acción comunitaria es realizada y percibida desde su faceta de fans o seguidores (con el consiguiente poder que ello conlleva¹⁰⁹), pero esto no conlleva una visibilización de su papel creativo:

“Al «olvidar» el trabajo colectivo dentro del cual se inscribe, al aislar de su génesis histórica el objeto de su discurso, un «autor» practica pues la negación de su condición real. Crea la ficción de un sitio propio. Pese a las ideologías contrarias de las que puede acompañarse, el ponerse al lado de la relación sujeto-objeto o la relación discurso-objeto constituye la abstracción que genera la simulación del autor. Borra las huellas

¹⁰⁸ Nota al principio del fic en el que se explica que la historia está basada en una obra original y que no existen fines de lucro con su publicación

¹⁰⁹ Para más información véase el capítulo 7 en la subsección que trata la influencia de los fans

de la pertenencia a una investigación a una red de intercambio, huellas que siempre comprometen, en efecto, los derechos de autor.” (De Certeau, 2010: 52)

Mientras, la literatura se ha encerrado bajo la cláusula protectora del *copyright*, no hay más que observar el propio simbolismo del signo: los derechos de los autores quedan cercados por un círculo, si bien, esos derechos suelen generar mayores beneficios a las editoriales que a los autores, a no ser que estos posean mucho prestigio. Sin embargo, la creación es también surgimiento de nuevos dominios de lo legal o, por lo menos de su puesta en duda. Así, el estado liminal del fanfiction ha generado debates y demandas. En 1981 *Lucasfilms Ltd* envió una serie de cartas a diversos *fanzines* para reafirmar los derechos de autor de la compañía sobre todo producto derivado de *La Guerra de las Galaxias* e insistieron en la no autorización de *fics* pornográficos. La carta hacía referencia a posibles consecuencias legales si sus demandas no eran aceptadas. Un año después el director y consejero legal del Club de fans oficial de *La Guerra de las Galaxias* envió a los editores de *fanzines* una guía oficial; la compañía aceptaba la publicación de *fics* siempre que se acomodasen a esa guía.

De todas formas, la mala aceptación y posibles repercusiones por parte del “movimiento” ante la prohibición de la publicación de *fics* basados en determinados *fandoms* ha llevado a las compañías a renunciar a tomar medidas legales siempre que no exista un interés lucrativo en ellos. Sin embargo, existen diversos autores, como R.R. Martin, Anne Rice, P.N. Elrod, Raymond Feist, Terry Goodkind, Laurell K. Hamilton, Robin Hobb, Dennis L. McKiernan, Robin McKinley, Irene Radford, Nora Roberts/J.D. Robb o Archie comics, que todavía

prohíben expresamente la publicación de *fics* basados en su obra. Tal y como explica R.R. Martin¹¹⁰ en su blog:

“Consentimiento, para mí, es el corazón de este problema. Si un escritor quiere permitir o incluso animar a otros a utilizar sus mundos y personajes, eso está bien. Es su decisión. Si un escritor prefiere no permitirlo ... bueno, creo que hay que respetar sus deseos. Yo creo que los escritores que permiten la ficción están cometiendo un error. No estoy diciendo aquí que las personas que escriben fanfiction son malos, o inmorales, o poco fiables. La gran mayoría de ellos son honestos, sinceros y apasionados por el trabajo en el que basan sus ficciones y sólo tienen las mejores intenciones para el autor original. Pero (1) siempre hay unos pocos, en cualquier grupo, que son quizás menos maravillosos, y (2) la puerta, una vez abierta, puede ser muy difícil de cerrar de nuevo.” (Martin, R.R, 7 de mayo de 2010)¹¹¹

Los motivos generalmente argumentados por los creadores originales en contra del fanfiction se basan en una combinación entre el *derecho moral* del autor, según el cual nadie está autorizado, sin consentimiento, a modificar la obra, y el *derecho de autor*, por el cual el titular de los derechos puede sacar beneficio económico.

¹¹⁰ R.R. Martin es el autor de la saga *Canción de fuego y hielo* (1996- actualidad) publicada en España por Gigamesh, obra en la que está basada la serie de televisión *Juego de tronos* (2011-actualidad) en el canal HBO. Resulta interesante el citar sus opiniones sobre el fanfiction porque su obra, antes de la aparición de la serie de televisión, triunfó en España gracias al “efecto llamada” de los fans (como ejemplo se dirá que las primeras novelas de la saga sólo podían comprarse en librerías especializadas en fantasía, no en grandes almacenes o grandes librerías como pasa en la actualidad). Si bien el gran éxito de la obra llegó con la serie de televisión, tal y como asegura Alejo Cuervo, dueño de la editorial Gigamesh y gestor de los derechos de la obra en España:

“En cualquier caso, sí puede decirse que parte de la responsabilidad de su éxito la tiene la HBO, pero hay que tener en cuenta que antes de que se estrenara la serie nosotros habíamos vendido más de 300.000 ejemplares de *Juego de Tronos*. Ahora mismo estamos en el millón doscientos mil.” (Férrandez, 3 de diciembre de 2013)

¹¹¹ En inglés original. Traducción propia

El fanfiction se mueve, constantemente entre el culto al autor y la apropiación de su obra. Los fanescritores opinan que, al formar parte de sus vidas, de su forma de percibir la realidad, las obras ajenas pasan a pertenecerles y no creen que haya nada malo en adaptarlas o transformarlas.

“Se puede ver ambos lados de la cuestión. ¿Los personajes pertenecen a la persona que los creó o a los aficionados que los aman con pasión, por lo que pasan sus noches y fines de semana trabajando para extender la vida de los personajes de forma gratuita? Hay una división aquí, una línea de falla geológica, que se ve pequeña en la superficie, pero corre profundamente en nuestra cultura, y las placas tectónicas sólo las están separando. ¿Trata el arte de hacer cosas nuevas o habla sobre la transformación de la materia prima que hay ahí fuera? Cortar, pegar, toma de muestras, remezclar y hacer puré hasta se han convertido en los modos principales de expresión cultural, y la ficción del ventilador es parte de eso. Desafía a casi todo lo que creíamos saber sobre el arte y la creatividad “. (Grossman, 2011: sn)

Dentro del fanfiction es habitual que en las cabeceras de las principales páginas dedicadas al fenómeno en español las leyendas remitan constantemente a la independencia de la capacidad creativa: Paraíso Fanfiction “Deja volar tu imaginación”, Global Fan Fiction “Almacenando la imaginación”, Mundo Fanfiction “Expande tu imaginación”, Fanfiction. Net “unleash your imagination” etc. Todas ellas comparten la idea de que la imaginación se expande, vuela, pero permite almacenarse para volver a ella y volver a recitarla y replicarla. Lo original termina por perderse entre la mitología creada y los fanescritores terminan creando un sistema de interferencias que relegan a la obra o en la que basan sus *fics*. Es la imitación que crea el mito que imita (Ricoeur, 1995). Así mismo, la propia comunidad de escritores de fanfiction en la red actúan bajo una licencia *Creative Commons* tácita. Con

permiso previo se pueden tomar personajes y situaciones de otros autores de fanfiction para hacer una versión propia. Lo único que se requiere es el consentimiento del actor y una nota explicativa que reconozca quien es el verdadero artífice de la idea. La estructura en red del sistema queda patente a través de páginas de recomendaciones de autores que destacan por su calidad, retos literarios que espoleen a la comunidad a mantenerse activa, revistas en la red editadas por asociaciones de aficionados a los *fics* o grupos de traductores espontáneos que se ofrecen para dar a conocer obras de escritores extranjeros: cada cual aporta según sus habilidades.

Obviamente el sistema no es perfecto. Frecuentemente se producen casos de plagios o apropiaciones indebidas de *fics* de otros autores. Es por ello que se crean estrategias, tanto a nivel individual y colectivo, para asegurar la autoría:

“Si te digo la verdad, ¡no entiendo qué lleva a la gente a plagiar y mis fanfics! Ni entiendo qué placer o ganancia pueden obtener de que les crean autores de algo que no han escrito, pues si reciben alabanzas no son realmente para ellos. Tampoco entiendo la manía con plagiar el fic más plagiado del fandom de *Harry Potter* en español, ¡todo el mundo lo reconoce enseguida! Es absurdo. Lo que he hecho para intentar evitarlo es dejar bien clara mi postura ante el plagio. Nunca he permitido que otras personas publiquen mis *fics* ni aun dándome crédito para intentar evitar en la medida de lo posible confusiones o plagios. Publico prácticamente sólo en ff.net y bajo la misma cuenta siempre. Pongo avisos en mis *fics* y alerto a la gente para que me avisen si ven algún plagio de mis *fics*. Si me entero es porque siempre hay alguna buena persona que me avisa.” (Entrevista a Dryateh, escritora de fanfiction)

Cuando esto sucede se suele recurrir a los moderadores de las páginas web o de los foros, pero es un método largo y a menudo poco fructífero, por lo que la comunidad funciona a

través de sus propios reglamentos. Una de las comunidades que se crearon para luchar contra esto es el PLAP (Patrulla de Liberación Anti-Plagio), quienes bajo el lema “Porque inventar es vivir, sé original” se dedican a la búsqueda activa de autores que se dedican a publicar *fics* ajenos bajo su nombre. Si se denuncia algún plagio el PLAP se moviliza. En un principio se suele optar por avisar al autor plagiado de la situación, pero incluso en los casos en los que al autor original no quiera tomar medidas disuasorias, la patrulla entra en acción. La primera fase suele consistir en difundir lo máximo posible el nombre y la ubicación del material falseado a fin de que la comunidad de usuarios hostigue, a través de advertencias o de insultos, al plagiador para que borre las historias. La siguiente acción es el reporte masivo.

“La reputación y la presión social entre iguales desempeña un papel esencial en el mantenimiento de los recursos colectivos. Las diversas presiones sociales para exigir el cumplimiento de las debidas u obligaciones, desde el insulto hasta el encarcelamiento, ayuda a la comunidad a mantener la confianza en un bien colectivo esencia” (Rheingold,2005: 65)

Y es precisamente la concepción de ese bien colectivo lo que en cierta manera otorga el permiso a los usuarios a tomar medidas “alegales” ante el plagio. En este sentido resulta interesante el amplio conocimiento existente sobre las políticas de plagio de las distintas páginas web. En muchas de ellas la apropiación indebida no suele ser motivo suficiente para borrar una cuenta a alguien puesto que la demostración del hecho es larga y tediosa. Sin embargo, temas tales como un aviso de material pornográfico o pederasta en la web conlleva la inmediata expulsión del autor, por lo que el PLAG decide la estrategia más adecuada a seguir y acusa a los falsificadores de lo que sea necesario a fin de preservar la originalidad de las obras. Pero no se quedan ahí. Hacen un amplio seguimiento de los ladrones

profesionales de historias. Conocen todos sus *nicks* y lugares en los que publican. Más allá del PLAG han existido casos en los que se ha llegado a acudir a prácticas delictivas, como el hackear las cuentas de correo del plagiador. Estas diversas acciones contribuyen a que la comunidad pueda mantener la confianza en el sistema. Contribuye a que su “bien colectivo”, las historias creadas, continúen siendo publicadas. Tal y como asegura Rheingold: “Es posible que se produzcan efectos contradictorios y simultáneos: adquisición de nuevos poderes pérdida simultánea de las antiguas libertades. Surgirán nuevos bienes públicos y desaparecerán otros más antiguos” (Rheingold,2005:19)

El limbo legal en el que se mueve el fanfiction le hace doblemente vulnerable: por una parte, es objeto de crítica y vigilancia por parte de los dueños de los derechos de las obras originales, y por otra, carece de sistemas de reconocimiento y protección de la autoría de los *fics* (recuérdese que, a pesar de estar basados en obras ajenas, el contenido es original). Esto obliga a la comunidad a autorganizarse y buscar alternativas para salvaguardar el reconocimiento de la autoría de sus escritos.

4.3.4 El fanfiction como comunidad creativa

“Uno a uno todos somos mortales; juntos, todos somos eternos.”
(Lucio Apuleyo, *La metamorfosis*)

Frente al común mito del autor como ser solitario que se encierra en su despacho para crear¹¹², el fanfiction es un movimiento que se crea en comunidad. Con esto nos estamos

¹¹² Si bien el acto de creación de la escritura se realiza de forma individual, hay que tener en cuenta la dimensión comunitaria de la escritura representada en forma de tertulias literarias o ferias del libro.

refiriendo a un amplio conjunto compuesto por páginas Web especializadas, foros, *grupos MSN*, *chats*, *weblogs* específicas..., que suelen estén interconectadas a través de links en una compleja red intertextual (aunque no es estrictamente necesario). Como dice Galindo Cáceres:

“Solo la comunidad perceptual permite la circulación de imágenes por el espacio social correspondiente, si no se comparte el modelo no hay posibilidad de interacción de sentido sea esta virtual o real. Esta configuración permite observar al espacio social como un conglomerado de comunidades de sentido que se ponen en contacto entre sí por un punto del modelo que las hace sintetizar en común.” (Cáceres, 1997: 9)

Estas formas interacción suponen un replanteamiento de las formas de interrelación:

“En lugar de la clara identificación de los miembros del Estado-nación, de propios y ajenos y de jerarquías sociales y culturales, lo que se da ahora es mucho más ambivalencia y ambigüedad. Puede haber conexiones y redes, pero son fluidas, no rígidas. Es más fácil encontrar flujos de influencia, de intereses comunes y de gustos culturales de las categorías sociales” (Colomo, 1993: 138)

Estos flujos se relacionan con lo que Benedict Anderson (1993) llama *comunidades imaginadas*, en las que hay un sentido de pertenencia y camaradería añadido a ciertos símbolos significativos para la formación del colectivo. Un conjunto de relaciones sociales unidas por un interés común o circunstancias compartidas. Obviamente, a pesar de los intereses comunes y de cierto sentido de pertenencia a esas comunidades, habría que aclarar que el uso de la palabra “comunidad” puede ser engañoso. En realidad, se trata de redes, lo que significa que sus fronteras son permeables, o como asegura Jenkins:

“El grupo de fans organizado es, en primer lugar y, sobre todo, una institución de teoría y crítica, un espacio semiestructurado en el que se proponen, debaten y negocian interpretaciones y valoraciones contrapuestas de textos comunes, y en el que los

lectores especulan sobre la naturaleza de los medios de comunicación de masas y su propia relación con estos” (Jenkins, 2010: 109)

En este sentido, cabe destacar que los productos de los fans aglutinan a su alrededor todo tipo de corrientes artísticas: *Fanfiction*, *fanart*¹¹³, *fancómics*¹¹⁴, *fanvids*¹¹⁵, *dôjinshi*¹¹⁶, etc. Estos géneros suelen estar basados en las obras originales, sin embargo, también se alimentan de los trabajos generados por los fans. En referencia a ello cabe mencionar los *fanart* conocidos como *Somebody is...* Son caricaturas divididas en 3x5 viñetas. En la fila superior se señalan los rasgos “*canon*” del personaje escogido, mientras que en resto se muestra la falsedad de muchas de las características atribuidas en el fanfiction que llegan a ser consideradas como parte integrante de su personalidad, pese a no estar presentes en la obra original.

¹¹³ *Fanart*: Productos visuales (dibujos, pinturas diseño digital etc.) basados en obras ajenas

¹¹⁴ *Fancómic*: Cómic basados en obras ajenas

¹¹⁵ *Fanvid*: Vídeos de corta duración creados por fans. Pueden contener imágenes de las obras originales o productos creados por los fans como *fanart*

¹¹⁶ *Dôjinshi*: Mangas (cómic japonés) de autores no profesionales. Aunque pueden referirse a obras originales, es habitual que se basen en obras originales (generalmente japonesas, pero también occidentales)

Imagen IV: Las creaciones de los fans



Somebody is... creado por SilverLady 7

En este caso está basado en Bulma, un personaje de *Bola de dragón*. Este tipo de viñetas juegan a comparar la obra original con las asunciones y lecturas creadas por los fans que han terminado por convertirse en *canon* dentro del *fandom*

Las comunidades de fanfiction van más allá del mundo virtual y el objetivo común para configurar redes de amistades duraderas:

“Prácticamente la mayoría de mis amigas son del *fandom*. Llevo 9 años con ellas, por lo que siempre está el *fandom* presente. Todos los días hablo con mis amigas, siempre hay alguna referencia, que de pronto te vuelve a enganchar. Las conocí con 13 ó 14 años. Me he pasado toda mi adolescencia escribiendo, leyendo, hablando con otras personas. Ahora ya tengo otro grupo hecho y no entra tanta gente nueva, pero al principio podía tener 20 conversaciones en Messenger abiertas a la vez. A veces con personas que se sacaban 15 años, pero no lo notabas” (Entrevista a Joanne-Distte, escritora aficionada)

La comunidad proporciona información, sensación de pertenencia e identidad; todo ello gracias a que los se inscriben en una red de significantes compartida; por eso los participantes del *fandom* configuran un conjunto ordenado de representaciones, un imaginario a través del cual se reproduce y se designa al grupo, se distribuyen las identidades y los roles, se expresan las necesidades colectivas y los fines a realizar.

Estas redes son capaces de cooperar en pro de sus ideas. Son grupos que actúan en la periferia, fuera de los ámbitos de poder, y redefinen el concepto negativo de *friki*.

Ahora bien, ante el crecimiento indiscriminado de estas páginas Web, se corre el riesgo de que todas estas comunidades de aprendizaje y de comparación de experiencias queden convertidas en un monólogo, en una comunicación unidireccional en la bajo la presión de las constantes actualizaciones no se dé oportunidad a establecer un diálogo. No porque exista ese espacio de “vivencia virtual” existe una comunidad virtual.

Las comunidades de fanfiction en la red son reflexivas. Actúan por *hobbie*, pero eso no impide el que sean conscientes que el simple acto de escribir una historia de cien palabras

(*drabble*) basado en un original, supone un desafío a la jerarquía vertical del actual sistema de publicación, al que no pueden acceder.

Abogan por un sistema horizontal en el que todos pueden participar. Reclaman su derecho a participar en los procesos creativos de forma activa, no como simples espectadores. Utilizan como signo las obras socialmente instituidas a través de la industria del entretenimiento y lo rescatan para el colectivo a través del proceso creativo, una actividad consciente:

“Es cierto que la conciencia humana como agente transformador y creador en la historia es esencialmente una conciencia práctica, una razón operante activa, mucho más que una reflexión teórica que se hubiese anexionado como el corolario de un razonamiento, y del cual no habría que materializar sus consecuencias” (Castoriadis, 1983: 38)

El fanfiction no articula un sistema de pensamiento, pero actúa conforme a unos ideales de creatividad y, especialmente, de libertad, lo que lo aleja de otros sistemas de publicación, como sería la publicación de novelas con la autorización de los poseedores de los derechos. Un ejemplo sería el de *Dragonlance*¹¹⁷, una saga de novelas de fantasía que actúan bajo licencia *Creative Commons*, permitiendo a diversos autores la publicación de libros basados en un universo paradójicamente cerrado y a la vez creciente bajo el condicionamiento de no alterar las líneas temporales, las guías argumentales y la caracterización de los personajes principales. El fanfiction, en cambio, les da la espalda a todas estas limitaciones. Es experimentación, diversión, subjetividad comunitaria... por lo que jamás podría amoldarse a otra visión que a la del propio *fandom*, y existen en su seno tantos subgéneros y

¹¹⁷ Algunas de las peculiaridades del sistema de publicación se deben a que las novelas surgieron en un juego de rol en el que varios autores conformaron un universo característico. Deudor de esa creación colectiva los autores principales permiten, bajo previa autorización, la publicación de obras relacionadas, conformándose así una saga con más de 190 novelas en franquicia.

subcomunidades que pocas cosas podrían ser consideradas execrables. Esto es observable a través de los discursos de los fans, como por ejemplo en esta entrevista a Irati¹¹⁸ publicada en *Intruders*¹¹⁹:

“Empezar a escribir fanfic fue redescubrir el placer de escribir. Tengo contraída con el fic una deuda imposible de pagar. Era lúdico, libre de presión. No sé, fue una liberación.” (Irati, 2005)

Lo único imperdonable es el escribir mal¹²⁰.

“No hay sentido propio, es imposible aprehender y encerrar un sentido en su propiedad además no es una comunidad cerrada, dentro de ella existen diversas visiones, ideas generadas que a su vez contribuyen a incrementar ese imaginario social; lo único que encontramos es el uso identitario del sentido” (Castoriadis, 1983: 295)

Es por ello que las publicaciones de fanfiction son constantemente sometidas a la crítica feroz de los usuarios, porque el método que poseen para lograr unos estándares de calidad que impidan al movimiento ser despreciado y olvidado es el de la mejora constante de sus escritores. En este sentido cabe destacar el papel de los *beta readers*, una especie de editores aficionados (generalmente los escritores de fanfiction con más experiencia y trayectoria) que

¹¹⁸ Irati Jiménez es una de las escritoras más relevantes y mejor consideradas del mundo del fanfiction. Su *Mauder crack* es un referente, tanto por calidad literaria como por la originalidad en la composición y en estilo. Irati es un claro ejemplo de la imbricación entre el mundo del fanfiction y el de la literatura original al ganar el *Premio Agustín Zubikarai de Novela Corta*, por *Bat, bi, Manchester*. Es autora de numerosas publicaciones, ya sea en forma de novela o de cuento. Además, ha aprovechado su condición de fan para publicar ensayos teóricos sobre ciertos fenómenos de consumo como *Expediente X*.

¹¹⁹ *Intruders* es una revista digital dedicada al fanfiction y al *fanart slash*. Aunque esté principalmente centrada en la traducción de *fics* en inglés y en la difusión de artistas gráficos, supone una importante plataforma para los escritores *slaher*, es decir, que destaquen por su producción y calidad.

¹²⁰ Nótese que mientras que los teóricos como Jenkins (2010) ponen el énfasis analítico en el acto de “leer mal”, los fanescritores lo ponen en el acto de “escribir mal”

realizan lecturas previas a la publicación para corregir errores y sugerir mejoras en la historia.

“Adoro el *beteo*. Me hace sentirme mucho más tranquila, sobre todo si me proponen cambios. Me da muy mala espina un texto que me devuelven diciendo que está todo bien, porque yo sé que es mejorable y estoy segura que otra persona que no esté intoxicada puede ser más objetiva. Pero no todo el mundo sirve para *beta* porque no todos analizan el texto, o el ritmo, o la lógica interna. Me gusta corregirme, me gusta, la autodisciplina. Creo que el *beteo* es bueno porque cuando escribes lo haces para otros y a veces tienes en tu cabeza tu propio mundo y no entiendes cómo los demás no lo captan” (Entrevista a Mordaz, escritora aficionada)

En este mismo sentido cabe destacar la existencia de la web *Los malos fics y sus autores*, gemela de la página *Los buenos fics y sus autores*, dedicada a recomendar *fics* considerados de calidad. Por el contrario, *Los malos fics* consiste en un decálogo de malas historias publicadas. Su finalidad es la de señalar tópicos y errores en los que caen los escritores de fanfiction, proponer sugerencias y en muchas ocasiones usar la crueldad para desalentar a los malos escritores de seguir publicando. En este sentido, esta web ha abierto verdaderas guerras entre los usuarios de la página, que abogan por eliminar de la red toda historia de calidad insuficiente (según sus parámetros) y los detractores, que opinan que el fanfiction es un sistema de expresividad en el que lo importante es movilizar al *fandom* y participar, no tratar de escribir casi a nivel profesional, ya que no tiene sentido que el fanfiction se valga de la aparición por Internet para hacer el sistema de publicación más accesible para que luego, ciertos usuarios, decidan quién tiene derecho a publicar y quién es desposeído de él.

“En muchos lugares del mundo la propiedad intelectual es desconocida, irrelevante, o imposible de aplicar. Esto es un hecho, una circunstancia social, y no puede evitarse. Pero lo interesante es ver cómo en esos lugares están emergiendo formas de negocio

que tienen en cuenta estos hechos. La gente desarrolla modelos de negocio en circunstancias en las que no pueden depender de la propiedad intelectual, y se produce mucha innovación en estos sitios. [...] Lo que estos ejemplos demuestran es que el dogma de que la propiedad intelectual es el único incentivo para la creación es erróneo. [...] Los procomunes sociales son especialmente importantes para las periferias como maneras de apropiarse de las tecnologías para producir cultura.”

(Lemos, 2007: SN)

Actualmente son cientos los *fics*, buenos o malos, que se publican diariamente y en todos los idiomas. Tal es el volumen de publicación que el fanfiction se ha convertido en un objeto de consumo rápido. Se leen y se olvidan a una velocidad vertiginosa y vuelve a retrotraerse a sus inicios en los *fanzines*. Sólo son recordados aquellos *fics* que son recomendados o agregados como favoritos, el resto desaparece bajo la vorágine de la publicación. Este aspecto del fanfiction quedó demostrado con un pequeño experimento realizado en el transcurso de esta investigación. A través de un foro de Internet se solicitó a los escritores/lectores de fanfiction que proporcionaran buenos fragmentos de *fics* de *Harry Potter*. De veinte personas que respondieron al llamado, más todos aquellos que lo leyeron, pero no participaron, tan sólo cuatro personas fueron capaces de proponer sus citas puesto que, tal y como indicó un usuario: “Todo lo que recuerdo son imágenes, pero nada con la suficiente fuerza para encontrarlo ahora.”. Y aún hay más, de esas cuatro personas una de ellas propuso un *fic* propio y otras dos citaron el *Mauder Crack* de Irati¹²¹. Lo que esto nos

¹²¹ Más concretamente el primer párrafo de *Mauder Crack*:

“La bufanda tiene los inconfundibles colores de Griffyndor. Es de un rojo profundo, como un corazón que bombea sangre adolescente y tiene franjas gruesas de un amarillo intenso, color de la arena del desierto a última hora de la tarde. Cuando camina por los pasillos en dirección a la Torre de Griffyndor, los colores se superponen y se mezclan sobre el milenario suelo de piedra. Arrastra la ropa con ese caminar perezoso. La suya es una torpeza tan sutil que parece una sofisticada forma de la elegancia. Exhausto, con los oídos

indica es que en el mundo del fanfiction se recuerdan historias y personajes, a veces autores, pero todo termina formando parte de un corpus colectivo, una mitología común.

4.4 Conclusiones: Autor, lector y fanescritor

“Es por eso que ya estamos ahí, de pie sobre ningún límite, paseando entre los dragones.”

(Yuvia, *Paseando entre dragones*)

Las teorías clásicas de la comunicación se basan en el esquema Emisor/Mensaje/Receptor. Los Estudios Culturales, con autores como Hall (1980, 2004), contribuyeron a ampliar el proceso al incluir la producción, circulación, distribución y consumo para romper con las teorías cosificadoras que incitan a suponer que el emisor y el receptor se comunican, exclusivamente, a través del texto. La obra es el mecanismo del que se vale el escritor para hacer partícipes a posibles lectores de sus ideas y sensibilidades. Como asegura Gómez-Martínez (1992):

“El escritor surge siempre en tensión en el seno de una lengua que lo aprisiona, que en cierto modo lo determina, pero a la que también, le provee de las herramientas necesarias para jugar con ella e incluso transformarla. Todo acto de escribir supone un proceso de codificación de un pensamiento: se trata de expresar una idea a través de un sistema de signos que precisan de un significado asociado que es otorgado socialmente y que está en constante reconstrucción pese a su apariencia de inmutabilidad” (Gómez-Martínez, 1996: 16)

taponados y la nariz roja por los restos de un resfriado que no acaba de curarse. Con la cabeza metida en el libro de Aritmancia para repasar la última clase. Distráido y renqueante y vestido con ropa de invierno cuando la mayoría de los chicos todavía apuran el otoño. No hace demasiado frío, pero es el primer día de la luna menguante y Remus Lupin tiene cicatrices en el cuello que no quiere que nadie vea” (Irati, 2004)

Sin embargo, en el esquema no nos encontramos con el autor ni con el lector real. En primer lugar, habría que resaltar el propio papel ficticio del escritor. Según Barthes (1994), quien habla, el narrador, no es quien escribe. Narrar nos hace adoptar un rol especial y seguir, en gran medida, un sistema autónomo de estrategias lingüísticas. Así, el escritor puede adoptar el papel de narrador omnisciente o puede jugar con el lector a través del uno de uno o varios narradores que van desentrañando la historia al ritmo de la lectura. En ambos casos se trata de una herramienta del autor para jugar con el desarrollo de los acontecimientos de la obra e incluso con el propio lector, como cuando el narrador introduce frases tales como “Y no sería la última vez que pasaría” o “Pero eso lo tendremos que dejar para más adelante” para mantener la atención del lector e incitarle a seguir leyendo.

Por otro lado, el proceso de creación está imbuido por la aspiración a ser leído por otros, lo que le otorga un cierto reconocimiento como tal, y eso pasa por la publicación, por exponer el texto a la crítica del público. Es por ello que el lector que se tiene en mente cuando se escribe es un lector ideal, abstracto, suerte de alter ego del mismo autor, que proyecta sobre ese “lector ideal” sus mismas apetencias literarias y sus mismos conocimientos:

“El lector ideal es aquél producido por la propia obra. Una escritura también produce lectores, y es así como evoluciona la literatura. Los grandes textos son los que hacen cambiar el modo de leer” (Roca, 1998: 77)

También hay que tener en cuenta el que el escritor no surge del vacío. Todo autor ha sido anteriormente un ávido lector: tal y como Borges (en Pacheco, 1999:12) dice, cada escritor crea sus precursores, dando a entender que todas las obras literarias de peso modifican sensiblemente aquellas otras que la preceden porque, a través de las segundas, entendemos mejor las primeras y a veces el efecto es tan grande que parece como si las leyéramos por primera vez.

Finalmente, en última instancia el creador es quien posee los derechos sobre la obra respecto a estructura y sucesión. El orden y la pauta de algún tipo son siempre necesarios en la comunicación y colaboran en la otorgación de sentido de la obra.

En la relación escritor-texto-lector existen estructuras de poder, que pueden crear formas o modelar ciertas características o conductas sociales, como “gusto”, “moda” o “*canon*”. Todo ello nos da pie para insertar en el análisis la dimensión del poder en relación al lenguaje.

“La cuestión de la «estructura de discursos dominantes» es un punto crucial. Las diferentes áreas de la vida social están entrelazadas a través de dominios discursivos jerárquicamente organizados en significados dominantes o preferentes. Los eventos nuevos, problemáticos o conflictivos que quiebran nuestras expectativas o nuestras construcciones de sentido común, deben ser asignados a sus dominios discursivos antes de que puedan «tener sentido». El modo más común de ubicar en el «mapa» estos hechos es asignar lo nuevo a algún dominio de lo existentes en el «mapa de la realidad social problemática». Decimos «dominantes» y no «determinantes» porque siempre es posible ordenar, clasificar y decodificar un evento dentro de más de uno de los dominios. Pero decimos «dominante» porque existe un patrón de «lecturas preferentes» y ambos llevan el orden institucional/político e ideológico impreso en ellos y se han vuelto ellos mismos institucionalizados. Los dominios de los significados «preferentes» están embebidos y contienen el sistema social como un conjunto de significados, prácticas y creencias: el conocimiento cotidiano de las estructuras sociales, de «cómo funcionan las cosas para todos los propósitos prácticos en esta cultura», el rango de poder e interés y la estructura de limitaciones y sanciones” (Hall, 1980: 154)

En este sentido entre el autor y el lector no sólo existe una separación espacio-temporal: la jerarquía vertical del propio sistema de publicación hace prácticamente imposible la relación

entre ambos. De hecho, el éxito de ciertos escritores se mide por cantidad de libros vendidos, relegando al lector al papel de consumidor/comprador.

Rara vez las fronteras se rompen y la comunicación se completa, pero a veces sucede, como cuando los seguidores de *Sherlock Holmes* obligaron a Conan Doyle a resucitar a su personaje. De mismo modo, en la actualidad están surgiendo formatos que proponen una nueva revisión del esquema de la autoridad comunicativa imperante.

El fanfiction reconoce la dualidad del escritor/lector, ya que sus usuarios se identifican con ambos y saltan de un rol al otro con naturalidad. Incluso en su papel como lectores recrean y reinterpretan las escenas como si fueran los autores de la obra. Desafían no sólo la estructura clásica del autor/lector sino también la de distribución y circulación al crear mecanismos propios de publicación en los que las reglas no tienen que coincidir con las de la industria editorial.

Capítulo 5: Realidades y características de la industria editorial en España

“—Creo que ser un verdadero Slytherin,— dice Luna trayendo a todos de regreso a al mundo (y el cambio de papeles le arranca una sonrisa a Neville— no tiene tanto que ver con alcanzar una posición de poder como con llegar a comprender el poder por sí mismo, cómo conseguirlo, cómo utilizarlo...”

(Mullu, *Cuatro casas*)

En el capítulo 4 se analizaron las concepciones y relaciones existentes entre el autor y los lectores. Sin embargo, hay que tener en cuenta que dicha relación forma parte de un conjunto mucho más amplio conformado por la industria editorial, las distribuidoras y los comercios. Para Howard. S. Becker (2008) el mundo de la producción cultural forma parte de un sistema, basado en la división del trabajo y en el *expertise*, que colaboran en la creación, producción, circulación y distribución de los bienes culturales.

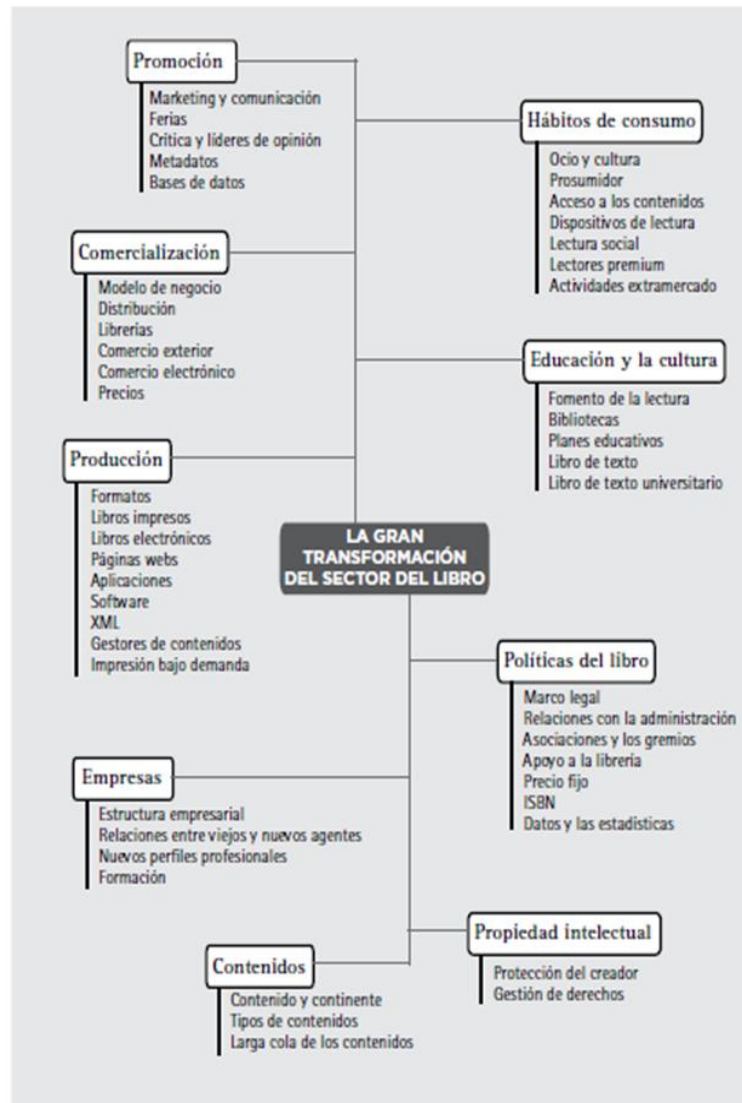
“He utilizado el término [mundo del arte] para referirme a que indica la red de personas cuya actividad cooperativa, organizada a través de su conocimiento específico se produce el tipo de producto artístico por el que es definido el mundo del arte”(Becker, 2008: X)

Con el fin de entender lo que está pasando en ese mundo, Becker estudió las relaciones que configuran el trabajo de los autores como si fuera un eslabón más en la cadena de la creación industrial:

“Todo aquello que el artista -definido como la persona que realiza la actividad central sin la cual el trabajo no sería arte- no hace, debe hacerlo alguien más. El artista, entonces, trabaja en el centro de una red de personas que colaboran, cuyo trabajo es esencial para el resultado final. Dondequiera que el artista dependa de otros existe un vínculo colaborativo.” (Becker, 2008: 43)

Así, cuando nos referimos al mercado editorial, estamos hablando de un sistema integrado y muy complejo en el que numerosos actores interactúan, lo que hace que en su estudio podamos encontrar diversos niveles de análisis tal y como se muestra en el siguiente gráfico:

Esquema II: La estructura del sistema editorial



Fuente: Laboratorio de Ideas sobre el Libro, 2012

El interés de estudiar el mundo literario es habitual en las ciencias sociales, en especial para analizarlas reconstrucciones y cuestionamientos de las nociones del autor, la obra y el lector.

Sin embargo, los estudios de caso referidos a la crítica literaria continúan centrándose en obras que se han considerado como hitos de la literatura. Véase así los ejemplos de Ricoeur (1995) en sus análisis de *La señora Dalloway*, *En busca del tiempo perdido* y *La montaña mágica*, Ortega y Gasset (1981) con sus estudios sobre *El Quijote* y Marllamé, Barthes (1967) con sus hipótesis en torno a la obra de Kafka o Foucault (1996) que también analizó las obras de Marllamé y *El Quijote*. Es decir, existe un claro sesgo hacia la literatura europea, especialmente hacia la británica y la francesa, de principios de siglo. Por otra parte, si nos dirigimos a los estudios culturales, encontramos una tendencia hacia el análisis de los productos y audiencias televisivas, como puede verse en Jenkins (2005, 2009 y 2010), Hall (1980, 2004), Bourdieu (2007) o Martel (2014). Sin embargo, si analizamos el fenómeno del fanfiction y el del *fandom* en general, pese a que se basa de todo tipo de productos de la industria del entretenimiento, existe una tendencia clara hacia grandes sagas literarias¹²² como *El señor de los anillos*¹²³, *Harry Potter*, *Los juegos del hambre*, *Crepúsculo*, *Percy Jackson*¹²⁴, *50 sombras de Gray*, *Canción de hielo y fuego* y, en el caso de la literatura en castellano en *Memorias de Idhún* de Laura Gallego. Las novelas, especialmente en forma de saga, constituyen un material muy interesante para la elaboración del fanfiction ya que cuentan con más elementos que permiten la búsqueda de la *transfábula* o del *subtexto*, al tener más personajes, variedad de descripciones y un mayor fomento de la imaginación, y

¹²² En este trabajo se analiza el fanfiction basado en obras literarias, con excepción del caso japonés ya que el tipo de productos culturales que llegan a occidente son *animés* y *mangas*

¹²³ Cabe recordar que el fenómeno del fanfiction siempre ha estado asociado a la literatura, situándose sus inicios en las historias basadas en las novelas de *Sherlock Holmes*. Sin embargo, se ha preferido citar obras que van desde los primeros *fics* de *Star Trek* hasta la actualidad.

¹²⁴ Estas cinco novelas son las que tienen más fanfictions escritos en fanfiction.net [consultado en Junio de 2016]

porque al extenderse entre espacios prolongados de publicación, fomentan la elaboración de teoría y desarrollos que permitan fomentar el interés hasta la nueva entrega.

“Pues en realidad llevo escribiendo fanfics toda la vida, sólo que no sabía lo que eran. Pero la llegada real se produjo cuando me pusieron Internet en casa. Por aquel entonces estaba OBSESIONADA con *El señor de los anillos* y lo primero que hice fue buscar foros. Vi que había gente escribiendo historias (terribles) y me dije «¡Yo también puedo hacerlo!». Luego llegó *Harry Potter* y desde ahí no he parado.” (Entrevista a Dryathe, escritora aficionada)

“A mí siempre me ha gustado mucho leer, lo que pasa es que cuando estaba en el colegio no pensé que se pudiese trabajar con algo relacionado con la lectura. Cuando estaba en primero de carrera, me metí en el foro de Larrañego, yo era muy fan de Laura [Gallego] y ahí tuve un grupo de amigos a los que también les gusta mucho leer. Junto con ellos creamos el *Templo*¹²⁵ y se fue enlazando una cosa con otra... Las editoriales de juvenil se dieron cuenta que en Internet había muchos jóvenes leyendo un montón y que les servía muy bien para hacer informes de lectura y por eso empezaron a proponen hacer informes.” (Entrevista a Carlota, scout literario)

“Encontré un blog, sobre los libros de Marianne Curley, que no tenían plataforma propia. Unas chicas habían hecho como una página Web de los libros donde había curiosidades e información y además te daban la posibilidad de escribir tus propios relatos. Ahí encontré a una chica que había escrito uno que me parecía maravilloso yo me acerqué en principio como lectora, porque a mí me daba una vergüenza horrible, que alguien leyera algo mía, pero al final me convencí de que éramos las 4 de siempre, que no nos lee nadie, y me atreví.” (Entrevista a Jara, escritora profesional)

¹²⁵ Se refiere a una página web de recomendaciones literarias, especialmente de novela juvenil.

Pareciera como si las ciencias sociales se hubieran preocupado más por el análisis literario desde su perspectiva estética que desde su capacidad para crear mitos y reelaborar significados, dimensión ésta subrayada en los estudios sobre la televisión:

“La tarea del análisis sociológico, aclara Heinich, nos es desmitificar las creencias ni denunciar las ilusiones, sino comprender las razones que formaron en la modernidad maneras peculiares de singularización y regímenes de creación de valor simbólico. Al multiplicar los puntos de vista y descifrar las alianzas entre experiencias subjetivas y globalización del gusto puede abrirse una nueva comprensión del arte en la recomposición del sentido” (García García Canclini, 2011: 24)

Puesto que estas obras originales de la literatura poseen una gran influencia sobre el mundo del fanfiction, se pretende estudiar los sistemas de acceso y criterios de publicación del actual sistema editorial. Para ello se analizará el mundo editorial a través de dos perspectivas: en primer lugar, la estructural, en la cual se aprehenderán la composición de la industria editorial y su comportamiento en el mercado; la segunda es la simbólica, en la cual se observará a las editoriales como medios de influencia social.

5.1 El mercado editorial en España

“El mayor problema del editor es conseguir que sus libros lleguen a los puntos en que pueda encontrarlos quien quiera leerlos: en un mercado tan disperso, fragmentado y azaroso, donde cada producto es único y la compra no se reitera, que lo difícil es que los libros estén al alcance de quienes pudieran estar interesados en ellos. Y que haya suficientes ejemplares o que se repongan con suficiente rapidez para que el libro no desaparezca de la vista durante demasiado tiempo”

(Escalante, 2007:241)

El mercado editorial en España es un sistema complejo que se enfrenta a una serie de retos y desafíos, algunos de los cuales se recogen en el *Estudio sobre la Comercialización del*

*Libro en España*¹²⁶ (encargado por los Ministerios de Cultura y de Industria, Comercio y Turismo), en el proyecto de *Comercio interior del libro en España* y el *Comercio exterior del libro en España* (realizado por la Federación de Gremios de Editores en España y disponible desde el 2006 hasta el 20013) y en la presentación del *Panorama del sector de libro en España 20012-2015*¹²⁷ (realizado por el Laboratorio de Ideas sobre el Libro). Además, de forma cuatrimestral, se realiza un *Barómetro de ventas en las librerías de España* y anualmente un *Mapa de librerías*. El principal problema de estas dos fuentes de información reside en que los datos no se encuentran agregados y no forman parte de ninguna evaluación total.

Finalmente asistimos a gran variedad de estudios independientes sin continuidad en los que la Federaciones, Gremios y Laboratorios de Ideas sobre el Libro tratan de comprender el estado del sector a través de una fotografía fija en el tiempo.

Resulta relevante observar cómo en estos estudios, de forma más o menos generalizada, se utiliza una definición operativa acerca de la idea de libro. Según el prólogo, el estudio del 2008 “se centra en su dimensión de «producto» y no tanto de bien cultural o «modelo de expresión cultural» (que también está presente, como es lógico, pero con otros fines).” (Ministerios de Cultura y de Industria, Comercio y Turismo, 2008: 17) Esta percepción del libro como objeto es compartida, metodológicamente, por el resto de los estudios.

¹²⁶ Estos estudios suelen ser de carácter cuantitativo, basados en fuentes secundarias, análisis estadísticos previos y cuestionarios creados por los propios investigadores, como los realizados por la Federación de Gremios de Editores en España. Sin embargo, en el caso del *Estudio sobre la Comercialización del Libro en España* se combinó la metodología cuantitativa, con entrevistas en profundidad y grupos de discusión.

¹²⁷ Cabe destacar que muchos de estos estudios no se encuentran publicados o actualizados en la página web del Ministerio de Cultura

Según la bibliografía consultada, el mercado editorial español ha pasado de un aumento constante entre 1975 y 1995, a una tendencia descendiente que se estabilizó entre 2002 y el 2006 (Ministerio de Cultura. 2007). En el año 2006, el número total de agentes editores activos fue de 3.236 efectivos (editoriales y autores-editores), casi un 5% inferior a la cifra del año anterior, que se había mantenido estable desde el año 2002. Esta tendencia a la baja comenzó a acentuarse a partir de la crisis económica: desde el 2009, con una bajada del 2,4 con relación al 2008, hasta el último año del estudio, el 2013, en el que la facturación descendió casi un 12% desde el año anterior. Como consecuencia, los datos revelan una caída del comercio interior del 11,7% de la facturación a precios corrientes. Esta facturación, IVA incluido, ha disminuido un 14,13% en los últimos diez años; a precios constantes, eliminando el efecto de la inflación y del IVA. En total el descenso es de un 39%.

Los motivos de este declive son múltiples, si bien, la caída de las ventas es achacada, en gran parte, a la crisis económica y financiera, hay que tener en cuenta que para compensar la disminución en la venta de libros, las editoriales hicieron ajustes, disminuyendo un 3,5% los títulos editoriales, un 12,1% menos de los ejemplares publicados y mejorando la oferta de títulos vivos en un 6,8%. Así mismo, ha crecido la tendencia a hacer tirajes menores, lo que obliga a una mayor rotación de las publicaciones.

La explicación de la crisis económica es la más usada en los informes editoriales¹²⁸, pero se basa en un análisis contextual que limita la observación crítica del actual sistema editorial y de los motivos estructurales que han podido intervenir en la disminución de ventas, como

¹²⁸ Federaciones, Gremios y Laboratorios de Ideas sobre el Libro, 2015 y Observatorio de la Lectura y el Libro, 2014

puede ser la configuración del mercado editorial, la distribución y la comercialización o las políticas y el marco legal, aspectos que se desarrollarán a continuación:

1. La estructura del mercado editorial en España

La estructura editorial de España se caracteriza por una “convivencia de un elevado número de agentes con publicaciones esporádicas, de una vida corta e irregular, con editores estables con proyectos consolidados” (Ministerios de Cultura y de Industria, Comercio y Turismo, 2008; 54). El sector editorial privado de España en 2013 estaba representado por un total de 809 empresas editoriales, un 0,9% menos que en el año 2012. La estructura empresarial del mismo se caracterizaba por un número reducido de grandes empresas (23) que facturan anualmente más de 18.000.000 euros y que sumaron el 60,8% de la facturación total del sector, quedando un 39,2% de la facturación repartida entre las 786 editoriales restantes. En el otro extremo existían 483 editoriales englobadas dentro del grupo de editoriales pequeñas (que facturan menos de 600.000 euros al año), en donde históricamente se observa una mayor movilidad de altas y bajas en el sector.

Tabla III: Ventas de libros según el tamaño de la empresa editora. España (2003-2012)

	Libros vendidos (millones de euros)									
	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Grandes y muy grandes	1.809	1.792	1.854	1.900	1.983	2.120	2.041	1.826	1.600	1.703
Mediana	699	803	794	825	831	747	749	715	835	736
Pequeña	285	286	285	290	309	317	319	350	427	361
Total:	2.793	2.881	2.933	3.015	3.123	3.186	3.110	2.891	2.864	2.802

Fuente: Federación de Gremios de Editores en España 2008-2010-2013

De esto se desprende que, aunque en la Tabla III observemos que la facturación de las pequeñas y medianas editoriales se ha mantenido más o menos estable, la pérdida de ingresos

de las editoriales grandes y muy grandes ha sido lo que ha ido perdiendo ventas, quedando por debajo del año 2003.

Para interpretar estos datos y comprender la estructura actual del mercado editorial en España hay que recurrir a la historia. Hubo un breve período de efervescencia en los años sesenta y setenta, sobre todo por el impulso de la editorial Seix- Barral bajo la dirección de Carlos Barral y Jaime Salinas: son los años en los que se forjaron algunos de los grandes grupos editoriales actuales como Alianza Editorial, Alfaguara, Ariel, Taurus, Lumen, Tusquets, Anagrama, etc. que aprovecharon las circunstancias socioeconómicas, como los de la agitación política del fin del franquismo y los del *boom* de la literatura latinoamericana para posicionarse.

En los ochenta comenzó un proceso de fusiones y adquisiciones similar al del resto del mundo; la mayor parte de esas pequeñas aventuradas editoriales de los sesenta terminaron incorporadas a algún consorcio, creándose grandes *holdings* como Salvat, Espasa o Aguilar. Los personajes fundamentales a partir de entonces van a ser empresarios agresivos, modernos, como Jesús Polanco, fundador del grupo PRISA, y José Manuel Lara, del Grupo Planeta, cuyo “interés por la literatura y los libros en general es como mucho marginal” (Escalante, 2007: 223)

En la composición actual del mercado editorial, tanto a nivel internacional como nacional, asistimos a una tendencia hacia la adquisición, por parte de grandes grupos empresariales, entre los que se combina la industria del entretenimiento con la de la información, (Martel, 2013)

“Las editoriales son relativamente fáciles como objetivo de adquisición para un grupo empresarial y les permiten ganancias de bajo riesgo, descontando que el libro es una

de las piezas más flexibles y una de más baratas en el mecanismo integrado de producción y publicidad de la industria del espectáculo” (Escalante,2007;212)

Esta tendencia unificadora es especialmente visible cuando analizamos la composición de algunos de los mayores grupos editoriales españoles¹²⁹:

Tabla IV: Grupos editoriales españoles

¹²⁹ Es este apartado no han sido incluidas las editoriales electrónicas o los sellos editoriales de *eBooks* debido a que todavía no existe una estabilidad en el mercado y se encuentran en continua transformación

Grupo Planeta. Es el mayor de los grupos en lengua española, con más de un 30% del mercado; en España integra también al diario La Razón, la cadena de radioemisoras Onda Cero, y tiene participación en Antena 3-TV. Entre sus sellos editoriales están:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| • Altaya | • Joaquín Mortiz |
| • Ariel | • Luciérnaga |
| • Booket | • Martínez Roca |
| • Columna | • Minotauro |
| • Crítica | • Oniro |
| • Cúpula | • Paidós |
| • Destino | • Península |
| • Diana | • Planeta |
| • Ediciones del Bronce | • Planeta de Agostini |
| • Editions 62 | • Planeta Oxford |
| • Emecé | • Quinteto |
| • Esencia | • Seix- Barral |
| • Espasa Calpe | • Temas de Hoy |
| | • Timun Mas |

Grupo Anaya. En 2004 fue adquirido por Lagardère/Hachette. Tiene la mayor cadena de revistas de España.

Incluye.

- | | |
|-------------|-----------------|
| • Algaida | • Del Prado |
| • Alianza | (50%) |
| Editorial | • Ediciones |
| • Anaya | Gerais |
| • Anaya Más | • Haritza |
| Cerca | • Larousse |
| • Barcanova | • Oberon |
| • Bruño | • Salvat |
| • Cátedra | • Siruela (45%) |
| • CREDSA | • Tecnos |
| • Ediciones | • Vox |
| Pirámide | |

Random House/Mondadori. Es la filial española del consorcio alemán Bertelsman. Sus sellos en español son:		Grupo Santillana. Es la división editorial del grupo PRISA. Tiene importante presencia en otros medios, en España e Hispanoamérica: en prensa (El País), radio (Cadena Ser, Grupo Latino de Radiodifusión) y televisión (Sogecable).	
• Areté	• Electra	• Aguilar	• Obreroiro
• Beascoa	• Grijalbo	• Alfaguara	• Punto de
• Caballo de Troya	• Lumen	• AlteaGraza mela	• lectura
• Círculo de lectores	• Mondadori	• Richmond	• Santillana
• Collins	• Montena	• Suma de	• Letras
• Debate	• Plaza & Janés	• Taurus	• Voramar
• Sudamericana			
• Debolsillo			

RBA	Coleccionables	Bolsillo SB
ZETA		
• La Magrana	• Byblos	
• Molino	• Bruguera,	
• Serres,	• Ediciones B	
• Gredos	• Vergara, Zeta	
• Comercialización del National Geographic		

Fuente: Escalante, 2007 (actualización propia)

Así, aunque la industria del libro se suele considerar desde una óptica mucho más enfocada a la cultura, nos encontramos que en realidad sus lógicas se aproximan a la industria del entretenimiento en la que está inserta:

“El punto de inflexión, el momento en el que se decide la actual organización del mercado, es cuando comienzan a integrarse diferentes medios de comunicación y las varias ramas de la industria del espectáculo, porque eso no sólo cambia la escala del negocio, sino su sentido: cada una de las partes- cine, música, televisión, libros, prensa- tiene a subordinarse al conjunto, se convierte en apéndice. Los grandes negocios y la mayor influencia están en la televisión, pero los libros ofrecen un margen de seguridad porque rara vez un fracaso editorial significará una pérdida desastrosa. Aparte de eso los libros siguen siendo una fuente de ingresos nada despreciable” (Escalante: 2007:211)

Las 23 editoriales grandes o muy grandes (que representan el 2,8% de las editoriales), pertenecen a los grandes grupos empresariales, facturan 18 millones o más y editan el 33,9% de los títulos con una tirada media de 5.088 ejemplares por título. Otras 105 editoriales (el 13,0%, que facturan entre 2,4 y 18 millones de euros) han editado el 29,5% de los títulos con una tirada media de 3.004 ejemplares por título. Acumulando ambos grupos, se obtiene que el 15,8% de las editoriales editan el 63,4% de todos los títulos con una tirada media de 4.118 ejemplares por título. Las 681 editoriales restantes (el 84,2% de las editoriales agremiadas que han facturado menos de 2,4 millones en 2013), editan el 36,6% de todos los títulos con una tirada media de 1.673 ejemplares por título. (Federación de Editores, 2013).

Esta competencia desigual lleva a un ritmo de publicación altísimo en el que no todos los participantes pueden competir al mismo nivel. Así, en el proyecto de *Comercio interior del libro en España* y el *Comercio exterior del libro en España* (realizado por la Federación de Gremios de Editores en España y disponible desde el 2006 hasta el 20013) y en la

presentación del *Panorama del sector de libro en España 20012-2015*¹³⁰, realizado por el Laboratorio de Ideas sobre el Libro, queda patente que las librerías, especialmente las medianas y pequeñas, son incapaces de cubrir la oferta actual del panorama literario (el 38,9% creen que hay demasiadas novedades y el 42,4% piensan que hay un número apropiado).

“Como en otros sectores industriales y comerciales, También el sector del libro está registrando una concentración paulatina de sus diferentes actores y escalones. El sector en su conjunto se apoya en ellos, si bien tienden a excluir a los más pequeños y, por tanto, se pierde diversidad.” (Ministerios de Cultura y de Industria, Comercio y Turismo, 2008: 554)

El número de novedades que se editan al año en España parece restar eficacia a la industria editorial, no sólo económica sino también cultural, puesto que las editoriales están optando por una doble estrategia. Por un lado está la segmentación del mercado; con tiradas más pequeñas y de rotación rápida, pensados para generar un consumo continuado y que se corresponde con algunas de las estrategias del mercado del entretenimiento que estamos observando en la actualidad. Esta estrategia, además, proporciona una idea de falsa diversidad en el mercado porque muchos de estos sellos editoriales suelen a los mismos consorcios empresariales.

“El futuro de la industria del entretenimiento está, no en los grandes éxitos de ventas, sino en la infinita cantidad de «nichos de mercado» a los que se pueden llegar mediante Internet. Su idea es que la «economía de los grandes éxitos» es una consecuencia de las restricciones que impone el «mundo físico»: el volumen de

¹³⁰ Cabe destacar que muchos de estos estudios no se encuentran publicados o actualizados en la página web del Ministerio de Cultura

demanda que hace falta para mantener una película en la cartelera de un cine, o para hacer rentable la exhibición de discos o libros, el tiempo limitado del que disponen las emisoras de radio o televisión. Todo eso desaparece con la red. El «mundo de la escasez» abre paso al «mundo de la abundancia», donde cada quien puede escoger exactamente lo que quiere ver, escuchar o leer, a partir de una oferta que puede ser ilimitada” (Anderson, 2004: 5)

Otra de las estrategias es la del marketing de consumo orientado al público en general que busca los éxitos de ventas que, de ser posible, alcancen el nivel internacional:

“La competencia, lejos de diversificar, homogeniza, la búsqueda del máximo público conduce a los productores a buscar productos ómnibus, que sirvan para todos los públicos y de todos los países” (Bourdieu, 2000: 77)

El 71,8% de los editores opinan que el número de novedades que se edita en España es excesivo, porcentaje aún mayor entre los editores de mayor nivel de producción. Casi en su totalidad creen que dicho número no se debe a una demanda real del mercado sino a estrategias empresariales.

“En general, se está asistiendo a una progresiva concentración en el sector entre las distintas figuras, aunque se mantiene aún un número importante de efectivos, debido al desarrollo de las cadenas y las bajas barreras de entrada que, en general, se considera que tienen estas actividades. En todo caso ese número es considerado excesivo por algunas voces, pero que aportan riqueza editorial y capilaridad comercial, para otras.”

(Ministerios de Cultura y de Industria, Comercio y Turismo: 2008: 524)

Las consecuencias y retos que propicia este sistema editorial se refleja en que las pequeñas editoriales, que en teoría podrían dar salida a autores noveles o de experimentación, se ven obligadas a competir aumentando el número de novedades para estar presentes en las librerías y reduciendo las tiradas, lo que hace que los márgenes de beneficios sean menores.

“Las pequeñas empresas editoriales de otro tiempo podían permitirse tirajes reducidos, rotación lenta, una tasa moderada de beneficios, podían aventurarse a publicar libros más complejos, originales o más exigentes, los que se venden despacio y que forman, de hecho, el corazón de la cultura del libro. Miraban al gran público, por supuesto, pero sin descuidar la demanda dispersa de los lectores habituales, que son quienes dan estabilidad al mercado, pero piden buenas traducciones, títulos interesantes, ediciones anotadas. No ha desaparecido nada de eso, pero su presencia es mucho menor, casi marginal” (Escalante, 2007:259)

Y esto afecta a las posibilidades de los autores nuevos que luchan no sólo por publicar sino por vivir de la escritura:

“A mí me encantaría vivir de esto, la verdad, pero han sido dos libros publicados que prácticamente se han distribuido en institutos...es casi como seguir escribiendo por *hobbie*” (Entrevista a Ferlocke, escritor profesional)

En el caso español, también es importante hablar del comercio exterior. Según los datos del *Comercio exterior del libro en España 2014*, se exportaron libros y otros productos relacionados por valor de 541,77 millones de euros, lo que supuso un incremento del 2,9% con respecto al 2013; de ellos el sector editorial representó 347,42 millones de euros. Respecto a la importación, se alcanzaron los 347,42 millones de euros, representando la prensa y revistas un 36% del total; los libros un 19% y los encargos de imprenta y coediciones, un 44% ¹³¹. El saldo de la balanza comercial, esto es, la diferencia entre exportación e importación, alcanzó los 329,06 millones de euros, lo que supuso un incremento del 1,9% con respecto al 2013.

¹³¹ Como veremos en el capítulo 7 sobre la conquista lingüística, los encargos de imprenta y coediciones también reflejan el crecimiento de las editoriales

El sector editorial actúa fundamentalmente en América, con una facturación de 161.679 millones de euros y en Europa, habiéndose facturado 148.664 millones. México¹³² y, Portugal, Estados Unidos, Argentina y Chile representan 51% de las exportaciones de literatura. Como veremos en el análisis sobre influencia cultural en la escritura por Internet, encontraremos que estas cifras pueden ser grandes indicadores del porqué de la primacía de las autoras españolas en lengua castellana, así como la dominación en el uso del lenguaje y las temáticas a tratar.

2. La comercialización y distribución

Otros retos empresariales se refieren a la difusión y distribución del libro, que también se han visto muy afectadas por las grandes corrientes empresariales de concentración e internacionalización. El marco sectorial en el que se inscriben estas reflexiones, está definido por la estructura y modos de actuar de diferentes figuras, entre las que se encuentra la industria editorial española. En lo que sigue, se van a exponer las principales magnitudes del sector editorial español, como coadyuvante al proceso creativo y a la generación de conocimiento y como protagonista del proceso de producción de libros.

Estrechamente unido al sistema editorial se encuentran los propios puntos de venta, que son los que obtienen un mayor margen de beneficios por sus productos (30% sobre el precio de

¹³² El mercado mexicano es uno de los más interesantes, pues es uno de los mercados editoriales más fuertes de Latinoamérica, capaz de posicionar y distribuir a sus escritores. Sin embargo, en la realidad está mayoritariamente controlado por consorcios españoles:

“El mercado mexicano está dominado por 5 empresas dedicadas a los libros de texto: Mamillan/ Castillo, McGraw-Hill, Pearson, Limusa y Trillas, y los 4 grandes consorcios españoles: Grupo Planeta, Grupo Anaya (Lagardere), Random House (Bertelsman) y Santillana, que también produce libros de texto, por supuesto. En el siguiente escalón hay otros dos grupos españoles (SM y Océano), uno colombiano (Grupo Norma), y poco más” (Escalante, 2007:236)

ventanal público). Para un promedio global de 1.555 títulos, las librerías y cadenas de librerías acumulan más de la mitad de la facturación global (el 51,2%), que asciende durante el 2013 de 773,10 millones, lo que las convierte en el principal canal de venta de libros.

Tabla V: Ventas según canales de comercialización. España (2003-2013)

Ventas canales comercialización	según de	Libros vendidos (millones de euros)						
		2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
Librerías/cadenas de librerías		1438.25	1416.10	1432.06	1465.72	1475.22	1513.66	1510
Grandes superficies		272.30	293.55	287.91	286.00	292.55	288,27	317,79
Quioscos		136.17	148.24	156.47	170.60	272.08	242,76	241,52
Empresas e instituciones		187.87	266.94	270.02	309.19	326.96	353.08	460,61
Crédito		325.27	282.14	281.10	253.72	258.92	215,82	146,16
Correo y clubs		432.75	474.63	505.67	529.29	497.44	290,56	186.51
Internet		11,20	24,95	24,26	20,48	20,52	20,12	16,05
Total:		2792.61	2881.6	2933.23	3014.52	3123.17	3.185,50	3.109,58

Ventas según canales de comercialización	Libros vendidos (millones de euros)			
	2010	2011	2012	2013
Librerías/cadenas de librerías	1461,85	1497,55	1312,69	1118,68
Grandes superficies	282,60	266,96	240,91	203,24
Quioscos	180,49	125,99	100,32	78,99
Crédito	124,98	87,29	79,30	74,86
Correo y clubs	129,34	99,90	89,70	74,86
Internet	15,33	20,23	20,24	17,22
Total:	2.890,80	2.772,34	2.471,48	2.181,97

Fuente: Federación de Gremios de Editores en España 2007-2010-2013

Las librerías son un elemento esencial en el sistema de editorial ya que representan el eslabón de la cadena más cercano al consumidor y la toma de decisión última respecto a la exposición y publicitación de las obras, ya sea por material cedido por la editorial, como por el papel del librero como experto con capacidad de recomendación:

“Ninguna librería, aunque fuese de dimensiones monstruosas, podría almacenar todos los títulos disponibles en el mercado, ni siquiera los editados en el último año, de modo que el librero tiene que hacer una selección: cualquiera que sea su criterio para escoger, determina qué libros va a tener a la vista el público; también tiene que decidir cuáles van a exhibirse en mesas especiales, cuáles van a tener espacio en la vitrina o cerca del mostrador, cuáles van a quedar en los últimos anaqueles casi inaccesibles. En su organización, en su forma de distribuir el espacio, las librerías funcionan como un mecanismo de crítica, valoración y censura” (Escalante, 2007:162-163)

Aunque editores y distribuidores consideran preferible que haya una buena red de librerías independientes que tiendas de grandes cadenas, esa postura no presupone posibles apoyos reales por su parte en el fortalecimiento del tejido minorista especializado. Mientras que en las editoriales medianas los porcentajes de ventas son más altos que la media en el canal de librerías, en las editoriales muy grandes la cuota de ventas por canales supera a la media en

librerías, cadenas de librerías, hipermercados, empresas e instituciones y en canales para libro digital. En este sentido, las grandes cadenas cuentan con mayor capacidad negociadora, descuentos en el precio y mayor capacidad de almacenaje. A esto hay que añadir que la mayor capacidad de exhibición y almacenaje de las grandes cadenas no se traduce en un aumento de la oferta y la calidad, sino en un sistema de ventas orientadas a maximizar el consumo.

“No faltan razones para pensar que por su modo de funcionar las cadenas no son propiamente librerías; con ellas aumentan los «puntos de venta» de libros, locales a veces de tamaño gigantesco, pero dedicados sobre todo a la venta masiva de novedades: eso compone un paisaje totalmente distinto. Ejercen la misma función de intermediación que siempre y configuran las prácticas de lectura mediante su sistema de selección, como ha sucedido siempre, salvo que su método para racionalizar las ventas tiende a uniformar la oferta y acortar el tiempo de exhibición de los libros. En un extraño juego de espejos, los sondeos y cálculos y análisis de ventas de las grandes cadenas tienden a producir, mediante el arreglo de la oferta, lo que se presume que son los gustos de los consumidores” (Escalante, 2007:167)

En definitiva, sólo el 13,0% de los quioscos y “resto” de comercios que articulan la venta de libros con otro tipo de productos, creen que aumentarán su oferta actual de libros, lo que justifican por la evolución de la demanda y para complementar aún más su oferta actual.

La paulatina desaparición de las pequeñas librerías y el fortalecimiento las grandes cadenas y el quiosco está influyendo en el sistema editorial en España puesto que la oferta de libros, los objetivos y los modos de actuar son muy distintos, dependiendo del tipo de comercio.

Como ya señalaba el estudio del 2008:

“Es interesante tener en consideración el punto de vista de quienes están más próximos a considerar el libro como un producto más dentro de su oferta comercial, puesto que aunque más alejados del «amor por el libro y la cultura» tienen una perspectiva más

aséptica: para ellos, debe asumirse que el libro compite con otros productos de ocio, en un esquema de tiempo y dinero limitados, pero con la debilidad aparente de ser «un ente pasivo», por lo que quien se ocupa de la comercialización del libro debe «crear un efecto demanda», saliendo al encuentro del lector” (Ministerios de Cultura y de Industria, Comercio y Turismo: 2008: 557).

En este aspecto, sin embargo, hay que especificar que el papel de las librerías no está, necesariamente confrontado al de las grandes cadenas respecto a la especialización, contenidos y experiencia cultural. Existen grandes cadenas que han incorporado a su filosofía comercial una importante tendencia cultural; así, por ejemplo, en la Fnac se organizan constantemente presentaciones de libros, mesas redondas etc. Aun así, los mayores éxitos en ventas se sitúan, en primer lugar, en El Corte Inglés y en segundo en Carrefour.

Los canales de venta también se han visto afectados por la disminución de los ingresos provenientes del libro. El canal minorista redujo sus datos de facturación en un 27,7%. El único canal que rompe con la tendencia decreciente es el canal para libro digital que crece un 13,9% en los últimos cuatro años (desde que se recoge la información sobre libro digital en el estudio). Esto supone un cambio interesante respecto a la estructura de las empresas editoriales y la posibilidad de nuevos agentes para entrar en el juego, como sería la autopublicación con venta a través de Internet.

3. Políticas y marco legal

El mercado editorial no se define por sí mismo. Imbricados en torno a él se encuentran aspectos políticos y legales que influyen enormemente en la producción y recepción de las obras literarias. Aquí no se tratará de realizar un estudio pormenorizado de esta cuestión, sino de investigar las motivaciones y conexiones que giran en torno a los discursos de los

principales actores del actual panorama cultural; algo especialmente interesante cuando se constata que aparentemente el argumento principal de los actores en conflicto coincide: la preservación del artista y su obra para fomentar el desarrollo cultural.

En primer lugar, hay que tener presente las consignaciones presupuestarias. En España hemos asistido a raíz de la crisis económica a una reducción en las ayudas a los planes de fomento a la lectura¹³³, en la adquisición de libros y contenidos educativos por parte de las familias y en las asignaciones para las Bibliotecas Públicas¹³⁴, las cuales, a pesar de su reciente modernización respecto a la digitalización y ampliación de los contenidos tradicionales (música, vídeo etc.), se enfrentan a serios problemas para mantener y aumentar su catálogo:

“Las reducciones presupuestarias de las administraciones centrales, autonómicas y municipales ya han empezado a hacer mella en la capacidad de las bibliotecas para ofrecer servicios atractivos y de calidad. Por tanto, estos recortes no harán sino incidir negativamente en una red bibliotecaria que, salvo quizá en el caso de las bibliotecas universitarias y a pesar de las inversiones de los últimos veinte años (en cualquier caso, desiguales), nunca alcanzó en nuestro país el mismo desarrollo que el de otros servicios públicos.” (Laboratorio de ideas sobre el libro: 2012: 40)

Además, hay que mencionar los debates relacionados con los derechos de autor. El Estado es uno de los actores con más poder para determinar los límites y fronteras entre industria y cultura puesto que posee la capacidad última para la elaboración de las leyes. Sin embargo,

¹³³ En *La gran transformación. Panorama del sector del libro en España 2012-2015* se explica que durante el tramo de edad comprendido entre 25-34 años solo el 67,7%, lee libros, lo que representa una caída de casi 15 puntos respecto a generaciones precedentes.

¹³⁴ Aunque ha sido aprobada la LEY 10/2007, de 22 de junio, de *la lectura, del libro y de las bibliotecas* esta no supuso un cambio en la percepción que se tiene sobre los temas tratados ni un aumento real del presupuesto.

no posee el monopolio sobre esta cuestión pues en la elaboración de las legislaciones intervienen diversos actores sociales, como los grupos de presión, los intelectuales, los editores o los grupos ciudadanos, con perspectivas muy distintas. Es por ello, que para esta sección se propone realizar un análisis comparativo entre dos de los agentes que presentan posturas opuestas. Por un lado, está el Estado en su rol de legislador, que trata de dar respuesta a las actuales dificultades que en la actualidad atraviesa la industria del entrenamiento, pero a la vez ha de responder ante diversos grupos sociales, como los ciudadanos-consumidores o los internautas que observan Internet como un espacio de creación. Por el otro están los grupos de internautas que se movilizaron y opusieron a la conocida como *Ley Sinde* y crearon el Manifiesto *por los derechos fundamentales de Internet*. A pesar de tratarse de dos agentes muy alejados entre sí, resulta relevante el señalar sus interrelaciones, así, a algunos de los creadores del manifiesto se les invitó a comparecer ante la Subcomisión de Propiedad Intelectual del Congreso de los Diputados (Madrid, 2010) para aportar su opinión respecto a algunos de los principales problemas que la ley podría suponer para el desarrollo cultural y la libertad en Internet.

Una de las estrategias del Estado para proteger e incentivar la creación cultura es la de la Ley de Propiedad Intelectual, la cual parte de una concepción del autor como motor y gestor de los bienes culturales. Así, en la página web del Ministerio de Cultura leemos que:

“Los derechos de Propiedad Intelectual otorgan además del reconocimiento a los creadores, la retribución económica que les corresponde por la realización de sus obras y prestaciones. Es también un incentivo a la creación y a la inversión en obras y prestaciones de la que se beneficia la sociedad en su conjunto”

Frente a los sistemas de corte anglosajón, la legislación española es claramente defensora de los derechos morales, reconocidos para los autores y para los artistas intérpretes o

ejecutantes. Estos derechos son irrenunciables e inalienables. Entre ellos destaca el derecho al reconocimiento de la condición de autor de la obra o del nombre del artista sobre sus interpretaciones o ejecuciones, y el de exigir el respeto a la integridad de la obra o actuación y la no alteración de la misma. El derecho a la Propiedad Intelectual se gesta como un mecanismo a través del cual se garantiza a los autores la potestad sobre su obra y como un incentivo para continuar con el trabajo artístico. En este aspecto los argumentos contrarios son inexistentes puesto que el propio manifiesto sobre los derechos en Internet declara que:

“Los autores, como todos los trabajadores, tienen derecho a vivir de su trabajo con nuevas ideas creativas, modelos de negocio y actividades asociadas a sus creaciones. Intentar sostener con cambios legislativos a una industria obsoleta que no sabe adaptarse a este nuevo entorno no es ni justo ni realista. Si su modelo de negocio se basaba en el control de las copias de las obras y en Internet no es posible sin vulnerar derechos fundamentales, deberían buscar otro modelo.” (Grupo Contexto, 2009; artículo 5)

Sin embargo, esta tendencia a centrar la concepción de la propiedad intelectual en torno a los derechos morales del autor es un argumento indiscutible, pero capcioso. Por un lado, la otorgación de estos derechos continúa dejando en una situación de vulnerabilidad a los artistas. El registro de la Propiedad Intelectual únicamente proporciona una prueba cualificada de que los derechos inscritos existen y pertenecen a su titular, pero no supone ningún otro tipo de aportación. De hecho, en el apartado de preguntas frecuentes de la web del Ministerio de Cultura leemos:

“Si alguien infringe mis derechos de propiedad intelectual ¿me pueden asesorar? La Subdirección General de Propiedad Intelectual no tiene entre sus funciones la asesoría a personas físicas o jurídicas. Para ello debe consultar a un abogado especialista en la materia.”

En este sentido, el Ministerio cede sus competencias a las Entidades de Gestión Colectiva de Derechos de Propiedad Intelectual; organizaciones privadas de carácter asociativo y sin interés lucrativo, lo cual no implica gratuidad ya que se financian a través del pago de ciertas tasas por sus actividades de administración de derechos y protección jurídica. Aunque una figura así es útil para el funcionamiento del sistema, no representa a la totalidad de las comunidades creativas que operan bajo otro tipo de licencias creativas, como aquellos artistas que publican a través de *Creative Commons*. Por el otro, esta conceptualización desvía la atención sobre el verdadero debate, que se establece en torno a la concepción de la cultura como producto; es decir, la concepción de las leyes no se hace desde la perspectiva de los creadores o de la industria cultural, sino que pone el énfasis en el “valor” del trabajo final. Lo interesante es que este “valor” es entendido como la capacidad para crear bienes y riqueza, no como “valor” cultural. Esta concepción del arte como un producto que puede comprarse y venderse (mercancía) otorga al estado la concesión para regular las actividades como si de un derecho de propiedad se tratara. Como asegura Becker:

“Al crear y hacer cumplir estas leyes, el Estado no demuestra interés en los trabajos artísticos como tales. En lugar de ello, lo que le preocupa es la creación de condiciones para la actividad económica habitual, y el arte es sólo uno de los productos de este flujo comercial” (Becker, 2008; 197)

Así, por ejemplo, puede pasar que titular de los derechos ceda los de reproducción y distribución a una editorial, por un tiempo determinado y para una edición concreta. El editor es así cesionario de los mencionados derechos, y como tal los explota, en las condiciones establecidas por cada contrato. Es en este aspecto en el cual se genera el debate: en realidad ¿a quién protege la ley? Aunque el autor conserva ciertos privilegios respecto a la integridad

y reconocimiento de su obra, es el editor quien, en aras de la publicación, posee la capacidad de distribución sobre la obra.

“El énfasis por extender el tiempo de exclusividad en la explotación de estos derechos y la capacidad de ceder éstos a terceros fue dejando sin efecto o aminoró ese interés por proteger al creador y empezó a favorecer a las empresas editoriales que, además, acumulaban la propiedad de derechos de muy diversos autores. Así, como acabamos de apuntar, en esta economía cultural y de distribución quienes se benefician de facto, y por periodos prolongados, más que los creadores, son quienes poseen los derechos de reproducción (López Cuenca y Ramírez Predajo, 2008: 37)

Esta peculiaridad de la ley provoca una serie de consecuencias. Por un lado, supone un freno a la concepción de la cultura como un bien público que genera conocimiento y permite a la sociedad nutrirse de las aportaciones de los autores, como por ejemplo los escritores de fanfiction, los cuales toman ideas y personajes ajenos pero que de algún modo han nutrido su imaginario colectivo, y adaptan nuevas perspectivas no desarrolladas por el autor. Si bien las aportaciones del fanfiction se publican en Internet sin ánimo de lucro, la actual ley puede llegar a interpretarse para criminalizar estas acciones puesto que conlleva la distribución sin previa autorización de obras derivadas. Otro ejemplo serían las *obras huérfanas*, esto es, obras cuyo actual propietario del *copyright* no ha podido ser localizado tras buscarlo debidamente, generalmente a través de los servicios de las entidades de gestión de derechos de autor. La principal causa de estas *obras huérfanas* se suele deber a que los derechos de las obras continúan en manos, no del autor, sino de editoriales que han desaparecido o a las que no interesa volver a reeditar a determinados autores. Esto supone un secuestro de los bienes culturales puesto que impide la disponibilidad de las obras.

Por otra parte, la ley limita la protección de la obra cultural al concepto de soporte y copia. Las transformaciones tecnológicas han contribuido a que el actual modelo económico de

distribución no resulte rentable. En el actual panorama literario asistimos a una mezcla propia de una época en la que la fusión y la convivencia entre la novela tradicional y nuevos soportes conlleva una transformación de la literatura. Uno de los ejemplos más claros está en el actual desarrollo de los libros electrónicos, , esto es, un soporte electrónico que permite un acceso casi ilimitado a libros en un único dispositivo. Este formato posee una esperanzadora gama de posibilidades, donde la lectura puede transformarse en algo más al incluirse hipervínculos, archivos de video y voz etc.:

“Creemos que los libros ya no son «sólo» papel, cola, hilo... Que los libros viven más allá de su formato. Incluso en los nuevos medios, en las nuevas tecnologías, en las nuevas redes sociales. Y no podemos, ni queremos, ignorar todo eso: son una herramienta más en la difusión de nuestros libros, de nuestras propuestas.”(Grupo Contexto, 2009: 2)

La actual accesibilidad de los *eBooks*, debido a las mejoras técnicas (portabilidad, baterías más autónomas y tinta electrónica) y al descenso de precios, ha propiciado el actual debate acerca del sistema de venta de las obras destinadas a reproducirse en formato electrónico. Así, nos encontramos con diversos mecanismos de apropiación de las obras digitales que están apareciendo de forma paralela:

- Se está desarrollando un proceso de liberalización de las obras de arte. La expiración de los derechos de autor hasta setenta años después de la muerte del creador ha propiciado la aparición de diversas bibliotecas virtuales que difundan de manera gratuita obras cumbre de la literatura; así, por ejemplo, *Cervantes Virtual*, una iniciativa que ofrece en la actualidad a través de la Red libre acceso a sus fondos, compuestos por miles de registros bibliográficos en diferentes

modalidades (texto, imagen, vídeo, audio y formatos combinados), o el *Proyecto Gutenberg*, otro ejemplo de difusión literaria de autores anglosajones.

- Las editoriales han propuesto la creación de un nuevo sistema de derechos de autor (Gestión Digital de Derechos o DRM) que limite el uso de los medios o dispositivos generales y la capacidad para realizar copias, modificaciones, impresión o el intercambio privado de las obras sin previa autorización en sus versiones más restrictivas.

En este aspecto asistimos a un debate que no se limita a la industria cultural o a la protección legislativa de los bienes culturales a través del Estado. Imbricado en todas estas políticas se encuentran toda una serie de percepciones acerca del modo en el que se conceptualiza la creación artística.

El actual sistema de gestión de derechos deniega a los usuarios el control sobre sus dispositivos, para transferirlo a terceros: las editoriales. Son ellas, y no el público ni los autores, quienes operan los servidores y cadenas de distribución y control que sostienen los sistemas de DRM. De hecho, llegan incluso a vulnerar los derechos que la ley de derechos de autor otorga a los receptores de las obras. En las versiones más restrictivas de los derechos digitales se niega la creación de una copia privada por parte del usuario, lo cual entra en contradicción con la propia Ley de Propiedad Intelectual. Del mismo modo, existen sistemas técnicos que permiten rastrear al comprador de un libro electrónico, previsiblemente para evitar intercambios privados de las obras o posibles usos ilegítimos, lo que vulnera tanto el derecho a la intimidad del receptor o del libre uso de su propiedad privada como su presunción de inocencia. Aún más grave, las obras registradas bajo este sistema de control de acceso obligatorio no poseen fecha de vencimiento por lo que su posterior liberalización para formar parte del uso público no existe.

Frente a esto asistimos al surgimiento a través de la red (aunque no exclusivamente) de movimientos de creatividad colectiva cuyo objetivo es potenciar la accesibilidad a los sistemas de publicación, fomentar una concepción colectiva del arte a través de la rearticulación de imaginarios colectivos y fomentar la capacidad activa de las audiencias. La solución no pasa por imponer restricciones a los nuevos mecanismos de distribución sino a su incorporación en el mercado.

Si bien en relación con los textos literarios la “piratería”¹³⁵, entendida esta como la venta ilegal de productos protegidos por Derechos de Autor, no ha tenido tantas repercusiones como en otras industrias, como la audiovisual, la buena recepción de los *eBooks* (único subsector que creció en un 8,1%) y su gran producción (en el 2012 aumentó un 123,5%) hace que entren a debate las Leyes de Derechos de Autor y distribución de los contenidos digitales.

Esta última tendencia ha sido consolidada en España a través en las reformulaciones a Ley de Propiedad Intelectual, también conocida como la ley Sinde. En el añadido por Ley 23/2006 se considera *comunicación pública* “la puesta a disposición del público de obras, por procedimientos alámbricos o inalámbricos, de tal forma que cualquier persona pueda

¹³⁵ Aunque en este texto no se profundizará en el concepto de piratería y nos referiremos a ella desde su concepción legal, cabe destacar que existen diferentes perspectivas que se basan fundamentalmente, no en la copia y uso ilegal de obras protegidas, sino en sistemas de distribución del conocimiento de forma asequible para minorías de bajo poder adquisitivo. Como subraya Néstor García García Canclini:

“Las prácticas juveniles utilizan de modo combinado recursos formales e informales, legales o no legales, para concretar su aspiración a conectarse, informarse y entretenerse. La modernidad y la democratización, repensadas como capacidad de acceder a bienes globalizados, aparecen viables más a través de recursos informales, y aun ilegales, que como resultado de una reestructuración más justa de orden social.” (García García Canclini, 2007: 118)

acceder a ellas desde el lugar y el momento que elija”. Es decir, que el acceso de las obras a través de Internet es susceptible de ser considerado como delito.

En la Ley que entró en vigor en enero de 2015 se limita la copia privada, que queda reducida a la siguiente definición: uso privado sin fin comercial en soportes físicos en CD y DVD, y grabaciones de radio y televisión. Queda por tanto fuera el contenido digital. Las copias digitales no se consideran privadas.

Ante esto, podemos concluir que la actual industria del entretenimiento no ha logrado adaptarse a las transformaciones que Internet ha generado sobre algunos de sus bases como la distribución y recepción de los productos. En este sentido, especialmente después de haber observado las cifras, parece contraproducente la imposición de restricciones al único formato del sector del libro que parece que está teniendo un despegue importante.

“Consideramos que las industrias culturales necesitan para sobrevivir alternativas modernas, eficaces, creíbles y asequibles y que se adecuen a los nuevos usos sociales, en lugar de limitaciones tan desproporcionadas como ineficaces para el fin que dicen perseguir.” (*En defensa de los derechos fundamentales en Internet*, 2009, artículo 6)

La ley obedece a una precepción anticuada de lo que es el libro y de sus capacidades, no sólo de cara a la producción cultural o a la industria editorial, sino también para los consumidores, a los cuales De la Cueva (2015) concibe no como receptores, sino como ciudadanos:

“La autoría colectiva universal pone en jaque los fundamentos individualistas de los derechos de autor, sin por ello desdibujar las razones kantianas del enriquecimiento personal que el autor recibe a través de la propiedad intelectual de su obra o las razones de Hume, acerca de la posibilidad de evitar un conflicto sobre recursos escasos mediante el establecimiento de reglas de atribución. La riqueza, en este caso, no se produce en favor de una minoría mediante la mercantilización de los diversos usos fragmentados de una obra, sino que se genera en favor de todos mediante una

segunda derivada producto de un contexto colectivo de enriquecimiento: es evidente que un país alfabetizado tiene diferentes perspectivas de riqueza que uno donde el analfabetismo es la norma.” (De la cueva, 2015)

Vemos también cómo las soluciones aportadas por la Ley de Descargas Ilegales no abarcan la diversidad de intercambios culturales que ofrece la red. Trata de defender el *statu quo* de las industrias ya consolidadas y niega a los movimientos de creatividad colectiva cuyo objetivo es potenciar la accesibilidad a los sistemas de publicación, fomentar una concepción colectiva del arte a través de la rearticulación de imaginarios colectivos y fomentar la capacidad activa de las audiencias.

“La nueva legislación propuesta amenaza a los nuevos creadores y entorpece la creación cultural. Con Internet y los sucesivos avances tecnológicos se ha democratizado extraordinariamente la creación y emisión de contenidos de todo tipo, que ya no provienen prevalentemente de las industrias culturales tradicionales, sino de multitud de fuentes diferentes.” (Grupo contexto, 2009, artículo 4)

Nuestro marco normativo carece de una percepción holística de lo que significa un libro (físico o digital) y en general, de todos los contenidos digitales. Este mantenimiento de la concepción tradicional del libro se mantiene no sólo a nivel gubernamental, sino también en los estudios sobre el estado actual del sector del libro, ya que en varios de ellos se defiende la idea del libro dentro de un contexto aislado y opositor a otras industrias del entretenimiento, sin esbozar estrategias sinérgicas que colaboren a un desarrollo común.

“¿Qué competencia encuentra el libro en otras ofertas de ocio y cultura? La respuesta inmediata sería: una competencia dura. En una economía de la atención –de la atención dispersa, podríamos añadir, donde la lucha por el tiempo del consumidor es salvaje y la oferta de opciones de ocio y cultura se multiplica (Internet, videojuegos, televisión, música, cine...)– el libro compite con dificultad al exigir esfuerzo

intelectual y concentración. ¿Está condenado a perder cuota frente a esas otras ofertas?” (Laboratorio de ideas sobre el libro: 2012; 29)

Ambas posturas divergen en la concepción de Internet. Así, para el Estado y las sociedades de gestión, el libro, en su dimensión de producto, debe ser protegido:

“En varios documentos e intervenciones de representantes del sector se encuentra la afirmación de que la industria del libro está en una situación de plena madurez y que se enfrenta, como también otros muchos sectores no culturales, a desafíos trascendentales. En concreto, y uno de los principales, es la competencia de los medios audiovisuales y la tendencia de los más jóvenes al uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Internet, videojuegos, etc.), que compiten muy seriamente con el hábito de la lectura y transforman su experiencia mediante la adopción de pautas de uso y consumo nuevas, que abren el camino a una utilización conjunta de varios tipos de soportes o dispositivos de lectura, en el futuro.” (2008:52)

Esta perspectiva contrasta con la que se defiende en *La defensa de los derechos fundamentales en Internet*, donde el libro se considera una forma de creación cultural:

“La nueva legislación propuesta amenaza a los nuevos creadores y entorpece la creación cultural. Con Internet y los sucesivos avances tecnológicos se ha democratizado extraordinariamente la creación y emisión de contenidos de todo tipo, que ya no provienen prevalentemente de las industrias culturales tradicionales, sino de multitud de fuentes diferentes.” (Grupo contexto, 2009)

La percepción de ambas posturas proviene del propio punto de partida. Las definiciones de autor y obra que cada uno de ellos maneja no coinciden puesto que la actual ley puede llegar a suponer, por ejemplo, cerrar espacios de publicación entre minorías creativas, como los escritores de fanfiction. El reconocer y abrir este tipo de interrelaciones ayudaría, no sólo a proteger sus obras, sino también a transformar los significados y atribuciones de que ofrecen

al autor y al receptor, ya que como asegura de la Cueva, no se trata de una batalla legal o de conceptos, sino de una lucha política:

“Abrir la tecnología no es una banalidad, sino un acto mediante el cual se trastocan los roles y las relaciones entre los sujetos agentes, con su incidencia en la sociedad y, por supuesto, en el mercado.” De la Cueva, 2015)

En general, el actual sistema legal sólo tiene en cuenta una de las dimensiones de los derechos de autor, sin reconocer otro tipo de licencias que tienen un carácter más amplio respecto a los agentes sujetos de derechos, como sería la *cultura libre* enunciada por Lessing:

“Una cultura libre apoya y protege a creadores e innovadores. Lo hace directamente concediendo derechos de propiedad intelectual. Pero lo hace también indirectamente limitando el alcance de estos derechos, para garantizar que los creadores e innovadores que vengan más tarde sean tan libres como sea posible del control por parte del pasado. Una cultura libre no es una cultura sin propiedad, del mismo modo que el libre mercado no es un mercado en el que todo es libre y gratuito. Lo opuesto a una cultura libre es una « cultura del permiso » –una cultura en la cual los creadores logran crear solamente con el permiso de los poderosos o de los creadores del pasado.” (Lessig, 2005: 18)

Pareciera como si el Estado actuara, no sólo para garantizar el *statu quo* de ciertos grupos de presión, sino por absoluto desconocimiento (y por ende, falta de reconocimiento) de formas alternativas de creación que, de ser reconocidas por la ley, pueden crear riqueza y cultura; por ejemplo, cuando el fanfiction pasa a formar parte de la industria editorial, como en los casos de *Cincuenta sombras de Grey* y de *After*, se convierten en un éxito de ventas y de público.

5.2 . Editoriales y creatividad

“La pregunta artística ya no es ¿qué es lo nuevo que se puede hacer? Sino más bien ¿Qué se puede hacer con...?”

(Bourriaud, en García Canclini, 2011:132)

En los estudios consultados, los editores son considerados los “mediadores entre los creadores (autores) y los ciudadanos (lectores) y ahí radica una primera aportación: ponen en marcha un proceso de selección, basado en criterios diversos y propios (calidad, viabilidad, novedad...) que desemboca en una labor editorial que pretende satisfacer las necesidades sociales y de mercado.” (Ministerios de Cultura y de Industria, Comercio y Turismo: 2008; 105).

En una concepción idealista, las editoriales serían las encargadas de descubrir y exponer ante el público escritores desconocidos y novedades literarias. Sin embargo, pareciera que cuando el Ministerio habla sobre autores, sólo se refiere a aquellos que son avalados por la industria editorial. En este aspecto hay que tener en cuenta la diferenciación llevada a cabo por Becker (2008) entre el artista “profesional”, integrado en las características y funcionamiento de los mundos del arte y que comparte sus convicciones para formar parte de él, y el artista “rebelde”, que transgrede dicho conocimiento y puede llegar a introducir cambios significativos en el interior del mundo del arte. Es por esto que el rol que le concede el Ministerio de Cultura a las editoriales está idealizado (o podríamos decir instituido) ya que implica, únicamente a los llamados artistas profesionales, no a aquellos que buscan alternativas transgresoras:

“Cambiar las reglas del arte no es sólo un problema estético: cuestiona las estructuras con que los miembros del mundo artístico están habituados a relacionarse, y también las costumbres y creencias de los receptores. Un escultor que decide hacer obras con tierra, al aire libre, no coleccionables, está desafiando a quienes trabajan en los museos,

a los artistas que aspiran a exponer en ellos y a los espectadores que ven en esas instituciones recintos supremos del espíritu.”(García García Canclini, 2011: 33)

Otro de los problemas es que el mundo editorial no es siempre sinónimo de calidad ya que en muchas ocasiones prima el aspecto comercial sobre lo que podríamos considerar el aspecto artístico. Esto se debe a que la demanda no absorbe ni absorberá el actual nivel de novedades (títulos, ejemplares y formato de edición); ante esto la actual tendencia en el mundo editorial debería pasar por intentar dar una respuesta más eficaz y eficiente como sería el hacer un ajuste más real a las novedades editoriales (algunas grandes empresas cifran en un 30% el recorte que deberían asumir para estar en cifras más razonables). Sin embargo, hay que tener en cuenta que existe un sistema competitivo entre las editoriales, por lo que las estrategias pasan por intentar mantenerse en el un mercado sobresaturado que exige alta rotatividad, sin que ello repercuta en sus estándares de calidad. Así pues, el mercado editorial español se encuentra en una difícil posición. La crítica señala que dicho exceso de agentes que compiten entre sí por un mercado cada vez más restringido a las grandes cadenas no se está traduciendo, necesariamente, en la incorporación de nuevos talentos literarios, sino que más bien las editoriales, distribuidoras y comerciantes tienden a privilegiar a los autores consagrados cuyo nivel de ventas está asegurado. En este sentido, por ejemplo, también se prima la capacidad de convocatoria sobre la calidad; como ejemplo, según un editor del Grupo Planeta en un seminario sobre publicación, la editorial debe publicar todas las obras de autores consagrados sin importar los criterios de calidad:

“La verdad es que su última novela no estuvo a la altura, pero la teníamos que publicar de todas formas, él forma parte del catálogo de la editorial por lo que le publicamos todo” (Editor Grupo Planeta)

En este sentido, el acceso al sistema editorial para los nuevos escritores continúa limitándose a la participación en certámenes y concursos, aunque el impacto real de estos concursos no sea demasiado grande. En España existen un gran número de premios; en la *Guía de premios y concursos literarios en Espasa* entre el 2011-2012¹³⁶ se pueden encontrar más de 1700 convocatorias, generalmente de editoriales muy pequeñas o con poco impacto real:

“La inmensa mayoría no significa ningún prestigio; ni siquiera llega a la prensa su resultado, pero sirve como recomendación abreviada y enfática- más directa que la reseña- para ponerse una fajilla a la hora de vender el libro y en la semblanza del autor en la solapa” (Escalante, 2007:186)

En el mejor de los casos la publicación pasa por la autoedición o la publicación por parte de editoriales demasiado pequeñas y generalmente muy especializadas, con escasa repercusión en el mercado. Incluso las pequeñas editoriales reconocen que se ven obligadas a publicar obras, no por su calidad literaria, sino por su rentabilidad económica. Se trata de un mecanismo que les permite la publicación de otro tipo de autores menos comerciales, pero más interesantes a nivel cultural.,

“Ahora mismo además con la crisis, en narrativa sobre todo se experimenta poco. En poesía se experimenta mucho más con lo que se publica, hay muchas más editoriales pequeñas, se arriesgan más con autores jóvenes, pero en narrativa son muchísimo más conservadores. Con una autora joven, desconocida, no nos vamos arriesgar, porque las tiradas son más grandes; en poesía máximo sacas 1000 ejemplares y ya es mucho. Entonces en narrativa sueles arriesgar más y más dinero. Tampoco hay muchas editoriales pequeñas en narrativas, suelen ser más canónicas porque venden más, de

¹³⁶ La primera edición de esta guía, correspondiente a los años 1996-1997, contenía poco más de mil referencias de concursos. A lo largo de los años han ido aumentando paulatinamente hasta alcanzar los 1700 del 2012.

hecho la poesía vende menos y los escritores de poesía no suelen vivir de lo que publican, los de narrativa a veces sí” (Entrevista a Emily, escritora profesional)

Otra de las estrategias utilizada por las grandes editoriales para ampliar su capacidad para publicar obras que no sean estrictamente comerciales es la de subdividir un mismo *holding* industrial en diversos “sellos editoriales” a fin de preservar una coherencia interna, lo que no siempre es factible. Estas subdivisiones no se deben tanto al público lector, sino a la recepción de librerías, distribuidoras, crítica etc. Se segmentan nichos de consumo dentro del mercado editorial, los lectores son categorizados y se crean estrategias para atraerlos como públicos cuyas características ya están prefijadas.

“La constitución del público, que en teoría y de hecho favorece al sistema de la industria cultural, es una parte del sistema, no su disculpa. [...] Distinciones como las que se establecen entre películas del tipo A y B, o entre historietas de revistas de distintas categorías y precios, más que resultar de la cosa misma, sirven para clasificar, organizar y manejar a los consumidores [...]. Las diferencias son programadas y propagadas” (Adorno, 1981: 136)

Es por ello que las decisiones sobre qué autores y obras son susceptibles de ser publicados pasan también por estos criterios:

“Para empezar están los que son comerciales, que son los que siguen la moda del momento, por ejemplo, cuando se puso de moda el romance paranormal, pues todo lo que era romance paranormal valía y ahora el que se ha puesto de moda la distopía, pues todo lo que sea eso se considera comercial. Luego todo lo que sea más o menos normal, por ejemplo, los libros realistas, tanto si la trama, por decir, es en torno a problemas familiares, como de anorexia o de drogas o de enfermedades o de amoríos, todo eso, también son cosas normales. Es que luego hay libros raros, libros raros de verdad. Había uno de un chaval al que le estaban haciendo *bullying* en el colegio, me parece, entonces decía en *Youtube* que se iba a comer a sí mismo, no me acuerdo bien,

no sé, cosas así, que dices, pero por dios, eso no es nada comercial y no pasó. El listón del comercial, me refiero solamente a eso, a cosas normales que sea lo que se busca en ese momento “(Entrevista a Carlota, *scout* y crítica literaria)

Finalmente, las editoriales tienen una visión tradicional de los lectores, a quienes perciben como a un público entrenado para la recepción. Los individuos son objetivados en su papel de consumidor, al que se nutre de novedades e imaginarios en forma de sagas literarias que obligan a los lectores a permanecer fieles a una misma historia. Aún más, se construyen mitologías y liturgias (como las firmas de libros, ferias de libros etc.) que ofrecen la sensación de la integración de los lectores. En definitiva, se les categorizan en función de nichos de mercado que para la industria son mutuamente excluyentes sin tener en cuenta que los lectores pueden conformar varias audiencias. No tienen en cuenta las transformaciones que se están produciendo en los sistemas de recepción artísticas. En este sentido, por ejemplo, Bourriaud (2006) habla del *arte relacional* para señalar que las prácticas artísticas actuales se caracterizan por su interés en generar espacios que posibiliten el desarrollo de lazos sociales y relaciones. Para él, la obra se convierte en un lugar de encuentro, de experiencia, de intercambio, ajeno a las dinámicas socio-económicas. La idea es la de sugerir otros *intersticios*, esto es “un espacio para las relaciones humanas que sugiere posibilidades de intercambio distintas de las vigentes en este sistema, integrado de manera más o menos armoniosa y abierta en el sistema global” (Borriaud 2006: 20) que permitan crear dinámicas creativas diferentes.

El interés por esta perspectiva supone un acercamiento al arte, más interactivo y estratégico¹³⁷, basado no tanto en la generación de un producto final que puede ser comercializado, sino en la capacidad de las creaciones para generar relaciones sociales y tener repercusiones estéticas, culturales y políticas, a través de la creación de símbolos, signos y objetos que respondan al contexto social y ayuden a generar nuevas respuestas:

“Podemos suponer que la vasta repercusión de los textos de este autor se debe a la necesidad de conceptualizar una etapa en la que los artistas no actúan, según sus palabras, en relación con museos o repertorios de obras que sería preciso citar o superar, sino en una sociedad concebida de modo abierto. Dejamos de hacer diferencias rotundas entre bienes creados y bienes copiados. Todo lo existente aparece como «señales ya emitidas, itinerarios marcados, que son stock de datos para manipular, volver a representar y poner en escena» (Bourriaud 2006:13-14). Se difuminan las fronteras entre recepción y consumo” (García Canclini, 2011:132)

¹³⁷ Bourriaud, centra su trabajo en los espacios públicos que terminan siendo institucionalizados. Como asegura Albarrán (2011), esto puede llegar a socavar el interés propio del arte relacional:

“Activando una especie de proceso domesticador del malestar social, Bourriaud consigue que la producción co-artística quede reducida a unos ámbitos institucionales en los que resulta difícil saber dónde termina la experimentación formal y dónde empieza el mero esparcimiento, confundiéndose de manera preocupante los conceptos de laboratorio (investigación, estudio) y parque temático (ocio, diversión). Como ha señalado Anthony Downey en su crítica a la estética relacional, el espacio público ya no es el lugar donde se generan esas relaciones y experiencias comunitarias que parecen perseguir las prácticas relacionales, sino el ámbito controlado y saneado del museo. Lo relacional participaría así de un perverso proceso de privatización e institucionalización de la esfera pública, terreno en el que debería ponerse en escena el disenso como base sobre la que construir una experiencia comunitaria realmente democrática.” (Albarrán, 2011:272)

Sin embargo, en este trabajo se está tomando el concepto para utilizarlo en ambientes desintitucionalizados como es la creación web por parte de los fans

Esta idea del arte relacional puede parecer una utopía, o un tipo de estética restringida a ciertos espacios, ya que su consecución conllevaría una serie de transformaciones, tanto en la industria del entretenimiento, como en sus espectadores:

“El problema ya no es desplazar los límites del arte sino poner a prueba los límites de resistencia del arte dentro del campo social global. A partir de un mismo tipo de prácticas se plantean dos problemáticas radicalmente diferentes: ayer se insistía en las relaciones internas del mundo del arte, en el interior de una cultura modernista que privilegiaba lo «nuevo» y que llamaba a la subversión a través del lenguaje; hoy el acento está puesto en las relaciones externas, en el marco de una cultura ecléctica donde la obra de arte resiste a la aplanadora de la «sociedad del espectáculo». Las utopías sociales y la esperanza revolucionaria dejaron su lugar a micro-utopías de lo cotidiano y estrategias miméticas” (Bourriaud, 2006: 34-35).

En cierta forma el cambio ya se está dando, puesto que asistimos a la creciente proliferación de canales de comunicación, auspiciados por las editoriales y sus ramas de marketing y comunicación, ya sea en foros oficiales y páginas web como en blogs de los propios autores, por ejemplo, donde los receptores pueden interactuar bajo la atenta mirada de la industria. Sin embargo, la creatividad de los lectores, como puede ser el *fanfiction* u otras formas de creación de productos derivados creados por los fans, o es perseguido amparándose en las leyes de *copyright* o es reabsorbido por la industria. Así, las casas editoriales, cuando se enfrentan a espacios prolongados entre la publicación de los diferentes libros de una saga fomentan la existencia de *fanfiction* que mantiene el interés hasta la nueva entrega. Los consumidores se transforman en productores, bajo el auspicio de la industria, y reconstruyen un material propio en el que dan rienda suelta a sus teorías y deseos. Se produce un proceso de doble dirección. Así, las editoriales precisan de consumidores voraces que, guiados a través de la crítica y la publicidad, consuman indiscriminadamente las novedades:

“la atrofia de la imaginación y de la espontaneidad del actual consumidor cultural no necesita ser reducida a mecanismos psicológicos. Los mismos productos paralizan, en su propia constitución objetiva, esas facultades. Ellos están hechos de tal manera que su comprensión adecuada exige rapidez, capacidad de observación y competencia, pero al mismo tiempo prohíben directamente la actividad pensante del espectador”
(Adorno, 1981: 139).

Al mismo tiempo, asistimos a una conceptualización de un público activo con capacidad creativa que no termina de ser del todo aceptada, ya que es, dependiendo del momento, auspiciada y criticada por la industria.

5.3 Editoriales: campo y transversalidad

— “¿Recuerdas qué significa *Opus Nigrum*? — le preguntó de pronto, mirando al exterior.
— Si no recuerdo mal se trata de una antigua fórmula alquímica, la fase de separación y disolución de la materia. [...]
— ¿Qué es la alquimia? —inquirió Roy, observando el cielo nublado. Riza, confusa, se mantuvo en silencio. — Eres hija de un alquimista, Hawkeye— señaló él con gran obviedad —La alquimia consiste en la ruptura con lo establecido, de duda con respecto a lo aceptado como lo cierto, de la destrucción de los dogmas e ideas inmutables para llegar a la verdad.”

(KaoruB, *Opus Nigrum*)

Cómo ya se ha explicado, Becker (2008) inserta la creación artística dentro de estructuras complejas de industrialización. Sin embargo, una de las principales críticas a su obra (García García Canclini, 2010) reside en el hecho de que no aborda los posibles conflictos que puedan crearse entre los integrantes del mundo del arte, es decir, entre los artistas propiamente dichos y los profesionales encargados de los aspectos técnicos, como los productores, distribuidores etc. Para Becker, el deseo de transmisión y consecución de la obra artística supera todo conflicto; este queda reducido a una especie de tensión secundaria que no repercute en la obra. Sin embargo, el conflicto siempre está presente ya que en muchos casos los autores deben adaptarse a los requerimientos de las editoriales para poder

publicar sus obras. Es por ello que el objetivo de esta sección es la de dar cuenta de las *prácticas instituyentes* del sistema editorial para convertirse en el proveedor de autores y obras para la sociedad, creando así un sistema de exclusión/inclusión que responde a una monopolización de las industrias culturales del concepto de creatividad. Este sistema es sutil e integrado que inserta a los diversos niveles de la producción editorial:

“No hay censura, cualquier libro puede publicarse, pero la recepción está distorsionada hasta extremos monstruosos por la estructura actual de la industria editorial, por la configuración del mercado del libro y de la vida pública”

(Escalante, 2007: 243)

La industria editorial provee al mercado de autores que responden a sus criterios de calidad y competitividad, bajo el concepto idealizado de que ellos son los encargados de descubrir para el mercado autores nuevos, desconocidos e interesantes. En este sentido hay que tener en cuenta las prácticas de subjetivación a las que se enfrentan los autores noveles cuando tratan de entrar a un sistema no controlado por ellos. Estos autores noveles no son tales, es decir, todos llevan años escribiendo, perfeccionando su técnica, acudiendo a su red para aprender y mejorar. Sin embargo, se comienzan a percibir como autores cuando pasan el puente de la desprivatización, esto es, cuando someten su obra a criterios no necesariamente relacionados con la autoridad y la originalidad sino con una percepción del autor más cercana a la de genio, a la de una posición simbólica que puede llegar a formar parte del *campo*¹³⁸ cultural:

“Me daba bastante apuro dejar que otros me lean. Durante mucho tiempo, incluso después, incluso ahora con algunas personas, se mezcla que soy muy tímida para

¹³⁸ Entiéndase campo desde la concepción bourdiana como “espacios de juego históricamente contruidos con sus instituciones específicas y sus leyes de comportamiento propias” (Bourdieu, 2010; 12).

mostrar lo que escribo y que veo en algunas personas una especie de «miedo» a verlo. Es como si temiesen que les fuese a pedir opinión y, quizá, que sea malo y teman tener que decírmelo. [...] Envié poemarios a varios concursos cuando escribía más poesía, a los veintitantos, pero jamás he ganado nada. Con editoriales nunca lo he intentado. No he llegado a confiar lo bastante en ninguna obra larga, poesía, cuentos o novelas, como para pensar que merecería la pena llevarlo a una editorial. Nunca me he atrevido, o nunca me lo he tomado lo bastante en serio, supongo. Nunca me he planteado ganarme la vida como escritora ni nada parecido, desde luego, me parece algo muy difícil y que hay que ser muy buena para lograrlo.” (Entrevista a Yuvia, escritora aficionada)

Para profundizar en este análisis se va a utilizar el concepto de *transversalidad* de Brian Holmes (2007), que ayuda a teorizar los “agenciamientos heterogéneos que conectan actores y recursos del circuito artístico con proyectos y experimentos que no se agotan dentro de dicho circuito, sino que se extienden hacia otros lugares” (Transform, 2008: 17). El principal problema ante esta búsqueda de espacios de acción alternativos que puede encontrarse en España frente, por ejemplo, a la realidad latinoamericana, reside en que carece de revistas literarias en la que los autores puedan ir presentando sus trabajos ante el público. Es por ello que la estrategia más utilizada es la de presentarse a concursos literarios, no tanto a los de las grandes editoriales, sino a los pequeños, más asequibles y no sospechosos de intereses privados (como por ejemplo concursos en los que las editoriales influyen para que el ganador sea un autor que deseen promocionar). Con esta acción muchas veces se busca más el reconocimiento por parte del sector y el poder empezar a incluirse en sus redes que la posibilidad de publicación y publicitación de la obra y del autor.

“En los concursos de los ayuntamientos luego publican un librito, pero que no se mueve nada, te regalan a ti como 20, 25 ejemplares, lo llevan a las bibliotecas y luego, pues este que queda de finalista no hacía nada. Quedé ganadora con otra novela, la

que van a publicar, y le dan dinero, pero a los finalistas no. Luego de hecho la novela que tengo publicada en una editorial pequeñita la publique a raíz de que quedé finalista en un concurso del editor, que si quería sacar una tirada pequeña y claro, ahí ya sí que hice una presentación y tal y la he movido un poco más, pero no es lo habitual”

(Entrevista a Emily, escritora profesional)

Así, el criterio fundamental para formar parte del mundo editorial (como escritor o en trabajos relacionados el campo editorial profesionalizado como pueden ser críticos, *scouts*, editores o inclusive profesores de escritura) reside en introducirse dentro del *juego*. Para ello, los participantes generan lo que Bourdieu (2010) denomina *illusio*, esto es “el hecho de estar llevado a invertir, tomando en el juego y por el juego. Estar interesado es acordar a un juego social determinado que lo que ocurre allí tiene un sentido, que sus apuestas son importantes y dignas de ser perseguidas” (Bourdieu, 2010; 11). Es por ello que incluso entre los autores, el criterio que se busca no pasa necesariamente por la creación sino por una interiorización de lo que es demandado dentro del mundo de la literatura profesionalizada:

“Pues que después de la llamada [por parte de los promotores de un concurso literario] y de decirme lo que fallaba en mi primera novela escribí otra a. Esta sí que no tenía mucha intención de presentarla, porque yo tenía en mi cabeza una historia también súper enrevesada que la quería escribir y tanta enrevesada era que no la escribí, y está en cambio era súper simple. A mí no me gustaba tanto como la anterior, era mucho más normal, o sea, una anoréxica y punto, o sea, no tenía esa trama tan *thriller*, entonces la escribí casi un poco, casi como deshago raro y al final dije, bueno, yo la presento y gané “(Entrevista a Jara, escritora profesional)

Lo que encontramos con esto es la interiorización, por parte de los autores, de las reglas y prácticas que les permiten posicionarse, aunque sea de forma simbólica, dentro del ámbito editorial y adquirir una red de contactos que faciliten su inmersión en espacios afines, como seminarios, cursos y talleres, información sobre becas y concursos, etc. En este sentido, cabe

subrayar que esta forma de actuar dentro del espacio social que se configura en torno a la literatura profesionalizada es extensiva no solo a los autores, sino al resto de actores que configuran el panorama editorial como críticos, *scouts*, editores, profesores etc.

“Pues porque se pusieron en contacto conmigo, bueno, se pusieron en contacto con mi novio [...], ha publicado varias novelas, no sé si lo conozcas. El caso es que hablaron con él porque había un grupo de gente que quería empezar una revista de literatura juvenil, pero que estuviese dirigida a los jóvenes para recomendarles libros. Así comenzamos con la revista y las editoriales empezaron a pasarnos material para leer.” (Entrevista a Carla, crítica y scout literario)

Sin embargo, fundamentalmente con el surgimiento de Internet, asistimos a una reconfiguración del *campo* en la que nuevos actores recrean sus propios medios de difusión y creación literarias. Aparecen entonces nuevas posibilidades que permitirían desarrollar, e incluso transformar algunos de los actuales problemas del sistema editorial, la conformación de públicos, la capacitación de los autores y la difusión de imaginarios sociales que hasta el momento quedaban relegados a los márgenes de la industria del entretenimiento. Así, por ejemplo, mecanismos de promoción no tenidos prácticamente en cuenta, como la autot edición, que no es cuantificada en el *Panorama del sector de libro en España* (o como mucho es contemplada dentro de las pequeñas editoriales), comienzan a cobrar fuerza como cantera de autores desconocidos. Este es el ejemplo de Amazon, que permite la autopublicación y ha comenzado a realizar campañas de promoción y difusión de estos autores a través del *speed dating*, un concurso entre escritores que han publicado por su cuenta su obra a través de la plataforma y que tiene como premio su promoción gratuita en

la web¹³⁹. Lo importante de esta tendencia no reside tanto en el premio sino en que se está convirtiendo en un espacio de conexión e intercambio para los denominados *autores indies* que se sitúan en los márgenes de la industria editorial tradicional y que con sus acciones reconfiguran las *disposiciones* objetivadas que influyen en “lo pensable y lo no pensable, lo que es para nosotros o no lo es, lo posible y lo no posible” (Bourdieu, 2010; 15).

5.4. Conclusiones: Los debates

“Creo que fue un *muggle* llamado José Fouche quien dijo: todo cambia para seguir igual. Una vez más la guerra ha comenzado, pero ¿por qué recommenzó algo que aterró a tantos hace 17 años? Porque desde entonces y después de eso las cosas son exactamente iguales y aquí estoy yo, Severus Snape, en medio de dos bandos que defienden ideales por igual, con igual encono y fervor. Los dos sostienen que tienen razón y que el otro debe ser eliminado. Inclusive ambos tienen sus campeones a los que obligarán a enfrentarse algún día y yo, mientras tanto, me limito a observarlos. Ser un espía doble no es fácil, pero la tarea se simplifica cuando observas las habilidades y debilidades de tus amos; y créanme, es gracioso la manera en la que ambos se identifican”

(Lainfrea, *Los que ganan la guerra*)

Analizando los aspectos en torno a los cuales Estado, industria cultural, recepción de la obra y cibernautas se enfrentan, observamos que el problema se centra en la conceptualización de una existe una serie de debates¹⁴⁰ no resueltos, como son el autor/industria, industria/cultura, industria/mercado e industria/internet:

1. Conceptualización Autor/Industria:

Como ya se habló, aún en nuestros días persiste una concepción del autor equivalente al ser creador. Existe pues una idea idealizada, el mito de un escritor aislado en su trabajo, a solas con su imaginación y no se tiene en cuenta que en realidad existe todo un acervo cultural que les nutre. Aun así, perdura la tendencia a observar toda creación colectiva como

¹³⁹ En junio de 2013 fue ganadora por Nerea Nieto por su novela *Cántame al oído*; dentro del mundo de *fanfiction* ella es conocida como *Behind a soul*.

¹⁴⁰ Estos debates son categorías analíticas que se interrelaciona entre sí, pero que se han subdividido en dicotomías para facilitar la explicación.

algo marginal¹⁴¹, sin tener en cuenta que en todos los productos culturales el Autor no es más que la cabeza visible de un proceso en el que intervienen diversos profesionales como los editores, los *scouts*, distribuidores, publicistas, librereros, la crítica, etc. Es por ello que fenómenos como el fanfiction, entre otros, han supuesto un salto cualitativo a la hora de señalar la extraña paradoja que concibe como lícito el que los relatos colectivos puedan ser apropiados por entidades individuales, pero las obras individuales no pueden pasar a formar parte de la colectividad, ya que la reapropiación de los signos de un Autor por parte de los públicos, como en el fanfiction, cae bajo la sospecha de vulneración de sus derechos (aunque no se llegue a infringir el *copyright* y la autoría original siempre sea reconocida). Tras este fenómeno se halla la concepción de que la genialidad deja de ser la expresión del inconsciente colectivo y comienza a afirmar la pretensión de originalidad de los atributos individuales. Precisamente es la industria el mecanismo creado para nutrir a la sociedad de autores que obedezcan a los criterios establecidos por ella. Son las editoriales, en primera instancia, las que actúan como filtro sobre lo que se considera como susceptible de ser publicado, lo que supone un gran poder, puesto que controla el acceso a los medios tradicionales de publicación. Su grado de accesibilidad o restricción influye no sólo en el tipo de obras a disposición del público, sino también en qué autores serán susceptibles de darse a conocer y cuáles no. En el caso del fanfiction, muchos escritores noveles que se ven excluidos de los circuitos de publicación usan Internet como herramienta alternativa. La paradoja consiste en que el propio acto de editar en la red termina excluyéndolos del

¹⁴¹ De hecho, la creación colectiva no está contemplada dentro de la actual Ley de Propiedad Intelectual a no ser que se encuadre dentro del epígrafe de obras con varios autores.

concepto de autor puesto que socialmente se relaciona el oficio de escritor con la inmersión en el sistema editorial.

2. Debate industria /cultura:

Aunque se tiende a hablar de ellas como si fueran aspectos opuestos, en realidad no hay que entenderlo como entidades dicotómicas. La industria es uno de los mecanismos a través de los cuales se distribuye la cultura. Las editoriales actúan como intermediarios entre los autores y el público. Esta posición es frágil y dificultosa porque a los criterios de calidad cultural hay que aunarles el interés comercial.

El principal obstáculo al que se enfrenta el panorama cultural español reside en su escaso desarrollo más allá de las editoriales y el ámbito institucionalizado. Así, por ejemplo, en comparación con Latinoamérica¹⁴², existen escasas revistas literarias que proporcionen a los escritores noveles la oportunidad de publicar sus primeros escritos y darse a conocer¹⁴³. Todo esto, unido a un tejido asociativo débil y a la pérdida de poder de las pequeñas librerías, limita la posibilidad de movimiento de los escritores y la capacidad electiva de los lectores. Estos últimos se ven obligados a circunscribirse a las aportaciones que pone a su disposición la industria editorial, a pesar de que estas no poseen la capacidad suficiente para atender las

¹⁴² En Latinoamérica (generalizando la totalidad de países, pero con una especial relevancia en Argentina y Colombia) se produce el mecanismo inverso; un alto número de asociaciones y revistas literarias pero un tejido editorial escaso y con poco margen de maniobrabilidad para poner en el mercado las novedades. De hecho, son los grandes grupos españoles los que poseen la capacidad suficiente para dar salida a las publicaciones; así, por ejemplo, las ediciones en bolsillo de la mayor parte de estos países son impresas en España porque es dónde existe la capacidad técnica para hacerlo.

¹⁴³ Entre los criterios que sigue una editorial para decidir sobre la publicación de una obra uno de los principales es la trayectoria del escritor (aunque no sea a nivel profesional) puesto que es lo que ayuda a los editores a dilucidar su inversión en el ámbito literario y su futura capacidad para seguir nutriendo a la editorial de novedades.

demandas de publicación¹⁴⁴ (aunque cabe destacar cómo las plataformas de autoedición, como Amazon , están convirtiéndose en una alternativa, tanto para el público elector como para los autores que se salen de los circuitos tradicionales).

A esto se une la incapacidad para conformar un movimiento social reconocido y que ejerza como grupo de poder, por parte de sistemas de creación colectiva, como sería el fanfiction; la falta de una ideología establecida les aleja de semejante concepción. Siguiendo el planteamiento de Joas, el fanfiction no trata de incidir sobre la institución de la industria del entretenimiento, pero su mera existencia ha supuesto que las audiencias sean consideradas como algo más que receptores evaluables según su nivel de consumo. Se sitúan en la esfera frutiva, actúan por *hobbie*, pero su mera existencia supone un desafío a la jerarquía vertical del actual sistema de publicación, al que no pueden acceder. Pese a carecer de una ideología específica, dentro de esta comunidad subyace una tendencia hacia la apropiación a través de una burla consciente hacia los sistemas de publicación institucionalizados.

“Los imaginarios sociales constituyen un espacio simbólico donde las instituciones de dominación son perpetuamente legitimados o criticados, reformados o, por el contrario, debilitados” (Castoriadis, 1983,67).

Abogan por un sistema horizontal en el que idealmente “todos pueden participar”¹⁴⁵. Reclaman su derecho a participar en los procesos creativos de forma activa, no como simples

¹⁴⁴ Una editorial grande publica, aproximadamente unas cincuenta novedades al año, de las cuales la mitad aproximadamente se encuentran pre-asignadas por la “política de autor” y las novedades internacionales. Sin embargo, se reciben unos cien manuscritos al mes. Por su parte, el catálogo de las pequeñas y medianas editoriales oscila entre diez y veinte novedades, lo que en muchos casos supone una sobreexplotación de sus capacidades, lo que impide el correcto tratamiento de los manuscritos.

¹⁴⁵ Como veremos en el capítulo 7, este ideal no es real, ya que existe una hegemonía cultural y lingüística.

espectadores. Utilizan como signo las obras socialmente instituidas a través de la industria del entretenimiento y lo rescatan para construir un ideario colectivo.

El fanfiction no articula un sistema de pensamiento, pero actúa conforme a unos ideales de creatividad y especialmente de libertad, lo que lo aleja de otros sistemas de publicación, como sería la publicación de novelas con la autorización de los poseedores de los derechos. Para incluir estos fenómenos culturales alternativos el concepto de cultura debería ampliarse a otras modalidades no copadas por las industrias.

3. Debate industria/mercado:

Incluso las pequeñas editoriales reconocen que se ven obligadas a publicar obras, no por su calidad literaria, sino por su rentabilidad económica. Se trata de un mecanismo que les permite la publicación de otro tipo de autores menos comerciales, pero más interesantes a nivel cultural.

“Sabemos que el buen editor es terco, es decir, pertinaz, obstinado e irreducible. El buen editor es perseverante. Y no tiene prisa. Por eso muchas veces publica aquello que sabe que venderá dentro de mucho y no ahora mismo.” (Grupo Contexto, 2009: 2)

La principal dificultad que genera esto es la subdivisión de un mismo *holding* industrial en diversos “sellos editoriales” dirigidos a lectores previamente categorizados. Es por ello que las decisiones sobre qué autores son susceptibles de ser publicados pasan también por el criterio del encasillamiento y los nichos de mercado:

“Cuando envío mi crítica a la editorial tengo que enmarcar al libro en un género [...]. Lo de los géneros es complicado. De hecho, hay gente que dice que la literatura juvenil es un género, o sea, existe el género de la literatura juvenil pero dentro de este hay novelas de ciencia ficción o de fantasía. Los géneros que yo considero son fantasía, ciencia ficción, realismo, histórico y creo que terror y policiaca. Lo que pasa

es que dentro de algunos géneros hay tantas novelas que los subdividimos, así, en fantasía tuvimos que separar el romance tradicional del romance sobrenatural porque había un montón; separar fantasía épica de la fantasía urbana y así” (Entrevista a Carlota, *scout* y crítica literaria)

Se reduce al lector al rol de receptor de los productos proporcionados por la industria; son objetivados en su papel de consumidor y se les nutre de constantes novedades, imaginarios, productos (como ediciones especiales o *merchandising*) e incluso medios de comunicación (como foros oficiales o el blog de los autores) que empujan a los lectores a permanecer fieles a una misma historia.

En este sentido podemos encontrar curiosas alianzas y desencuentros entre el fanfiction y la industria del entretenimiento; en tanto público, constituyen una red de files seguidores a la obra original. Sin embargo, también actúan como fuertes críticos y como grupo de presión.

4. *Debate Industria/Internet:*

Internet es erróneamente asociado con la idea de “gratuito”. Nada más lejos de la realidad. Los usuarios pagan su conexión, existen modelos de negocio que han demostrado ser rentables y la mayor parte de las páginas web poseen publicidad. Sin embargo, seguimos asistiendo a un debate respecto a la llamada “neutralidad en la red”, eso significa que toda la información que viaja por ella es tratada en condiciones de igualdad, independientemente de su contenido, de su origen y destino, sin que haya prioridad ni jerarquía de unos sobre otros, sin que nadie tenga acceso preferencial. Frente a ello las operadoras en telecomunicaciones han propuesto que se debe cobrar en proporción al uso de banda que haga cada proveedor, lo cual influiría en el acceso a servicios de los usuarios. En torno a estas cuestiones se desatan toda una serie de argumentaciones en torno al concepto de red igualitaria y el de modelo de negocio a través de Internet.

“Entendemos que la economía social, junto con el mercado, constituye una importante fuente de valor. La incorporación de una nueva y revitalizada idea del procomún a través de la tecnología digital (entre otros factores) amplía lo que entendemos por “economía” e insta a los gobiernos a respaldar el procomún al igual que respalda la economía de mercado. Para poder prosperar, el procomún necesita igualdad de condiciones.” (FCForum y adhesiones, 2010)

Sin embargo, existen esfuerzos dirigidos hacia un intento de control de la red, ya que esta es concebida como una especie de “ciudad sin ley” en la que la distribución ilegal de productos culturales protegidos bajo la fórmula del *copyright* es una práctica habitual. Poco se tiene en cuenta que han sido los entornos tecnológicos los que han propiciado la aparición del *copyright*, esto es, una corriente ideológica que propugna, bajo el ideal de una “democratización de la cultura”, una revisión de los actuales derechos de autor. Valiéndose de acciones colectivas, pretenden denunciar el actual sistema de hegemonía del mercado y abogar por un nuevo sistema en el que las producciones culturales puedan ser distribuidas y modificadas a través de nuevos formatos de propiedad intelectual. Es importante destacar que ninguna de estas corrientes está en contra de la remuneración económica del artista. El concepto de *free culture* acuñado por Lawrence Lessing se refiere a la libre difusión, no a la gratuidad. Es decir, que plantea la posibilidad de Internet como modelo de negocio en el que diversos servicios en la distribución cultural pueden ser remunerados a la vez que los artistas pueden conservar los derechos de gestión sobre sus obras.

Esta conceptualización de los agentes como entidades opuestas y la constitución de los debates, aunque positivo, puesto que invita a la reflexión y la crítica, tiende a polarizar el discurso y a no observar los procesos editoriales, tanto los tradicionales como los emergentes, de forma interconectada.

Capítulo 6: Sistemas alternativos de creación

“Somos la cultura que se agitaba en el vientre del lobo”
(Demona0, Microrretalo)

Como se ha visto en el capítulo anterior, la industria editorial contribuye a la polarización de la posición del autor y el receptor y configura sistemas de inclusión/exclusión que permite o dificulta el acceso a las posibilidades de publicación de numerosos escritores. Sin embargo, existen alternativas que permiten difundir imaginarios sociales y posicionamientos

culturales que hasta el momento habían quedado relegados a los márgenes de la industria del entretenimiento o a sistemas de producción con escasa repercusión entre los públicos, como por ejemplo los *fanzones*. Los sistemas alternativos que se van a analizar en este capítulo son la autoedición, el hipertexto, el Luther Bisset, del cual deriva el Wu Ming y los wikilibros, y el NaNoWriMo. Aunque todos ellos son muy diferentes entre sí, comparten un concepto más amplio de la autoría de la creación, la recuperación del juego en el oficio del escritor, la desestructuración tanto de la obra como de las organizaciones, su capacidad para establecer una vinculación dinámica entre la periferia y la industria del entretenimiento y una concepción de lo cultural abierta, entendida más como interacción con los receptores; elementos todos ellos que también podemos encontrar en el fanfiction.

Uno de los aspectos que ha favorecido la aparición y difusión de estas alternativas es el acceso a Internet¹⁴⁶. Como vimos, la literatura siempre ha estado relacionada con los sistemas político-sociales imperantes en cada época. La cibercultura es uno de los ámbitos en los que la compresión espacio-temporal ha servido para configurar una nueva perspectiva: “La compresión del tiempo, que ha abolido las distancias entre los continentes, modifica nuestra relación con la cultura y con el consumo de los objetos de conocimiento” (Debray, 1991:242). Internet está transformando, también, el ámbito literario, constituyéndose en un espacio privilegiado para la difusión de la creatividad. Centrándonos en el espacio-tiempo nos encontramos con que en épocas premodernas tiempo y espacio estaban estrechamente asociados a lo local (Lash, 2005), es decir, a un lugar determinado, y con la necesidad de la

¹⁴⁶ Hay que tener en cuenta que no todos los sistemas alternativos que vamos a presentar son dependientes de Internet respecto a su difusión, ya que también pueden convivir con sistemas tradicionales de publicación.

co-presencia (actividades localizadas), como pasaba con la tradición oral, en la que la historia se narraba en lugares clave de la vida social. Esta tendencia se mantuvo en la época medieval con las lecturas en voz alta dentro de los monasterios o con las lecturas públicas, en los albores de la modernidad, de folletines y noticias.

“A principios del siglo XIX, tanto por las dificultades para leer como por el elevado coste de los libros y los periódicos, eran muy comunes los grupos, formales e informales, para la lectura (en voz alta) de textos. De hecho, la interacción entre las formas oral y escrita era muy compleja. El sermón en la iglesia, a menudo impreso posteriormente, conservó una importancia central. Su sucesor secular, la lectura pública, estaba justamente pasando por su desarrollo social más importante. Una gran cantidad de pensamiento social inglés del siglo XIX -de Coleridge a Carlyle y de Ruskin a Matthew Arnold y William Morris- fue transmitido, primero, a través de lecturas públicas y, más tarde, a través de los libros. En estas distintas formas crecía notablemente el verdadero público para lo que era, en efecto, una operación combinada de comunicación oral e impresa”. (Williams, 1992: 193)

En la actualidad esta modalidad coexiste con una separación tiempo-espacio que fomenta las relaciones entre ausentes localizados a distancia. Es lo que Giddens ha conceptualizado como *desanclaje*, donde “las relaciones sociales despegan de sus contextos locales para reestructurarse en indefinidos intervalos espacio-tiempo” (Giddens, 1993: 46), lo que conlleva importantes consecuencias en el espacio literario, como la reconfiguración de roles, pudiéndose llegar a hablar, en palabras de Rodríguez, 2003, de un *escribselector*, una especie de inteligencia colectiva capaz de responder a los textos al momento de su recepción.

Sin embargo, cabe destacar que, si bien Internet ha favorecido el acercamiento de los receptores con los productores de contenido, también reproduce una división en el acceso a dichos contenidos a través de la llamada *brecha digital*. Aunque en España el acceso a

Internet ronda el 71%, en otros países de habla hispana es mucho más baja. Poniendo como ejemplo la procedencia de las autoras latinoamericanas entrevistadas, en Chile es de 66,5%, en Argentina es del 59,9%, México es del 43,5% y en Perú del 39,2% ¹⁴⁷ (Unión Internacional de Telecomunicaciones, 2015). Las consecuencias de esta desigualdad contrastan con la supuesta democratización de la tecnología y recuerdan a las señaladas por Williams (1992) en relación con la aparición de la imprenta:

“Las consecuencias generales de la interrelación de estos cambios técnicos y sociales supusieron, en formas imprevistas, cambios importantes en el carácter de las instituciones culturales. Las cantidades de capital necesarias para aprovechar plenamente las nuevas oportunidades técnicas y sociales produjeron cambios profundos en el carácter social.” (Williams, 1992: 196)

Para comprender mejor las características y diferencias entre los sistemas alternativos de creación que se desarrollarán aquí vamos a usar la analogía del laberinto. Se ha usado esta imagen porque el narrar es construir el sendero que recorrerán los protagonistas y el lector, pero dicho camino no es recto, ni tan siquiera en la literatura tradicional, ya que existen ciertas herramientas literarias (elipsis, comienzos in media res, recuerdos...) que construyen bifurcaciones en ese sendero y que pueden ser aprehendidos por el lector para configurar su lectura particular y establecer una dialéctica con el autor, como explica Umberto Eco en su prólogo para (Santargangeli, 1984):

“Todo el pensamiento de la Razón, desde Grecia hasta la ciencia decimonónica, se propuso como pensamiento de una Ley o de un orden que debía reducir la complejidad

¹⁴⁷ En el capítulo 7 sobre la conquista lingüística, se analizará el cómo un menor acceso a los sistemas de publicación, tanto tradicional como digital, llevan a una desigualdad entre las fanescritoras españolas y las latinoamericanas.

del Laberinto. Mientras el laberinto lo evocaba la imaginación, el Pensamiento de la Razón procuraba eliminarlo, más la imaginación mística –o lo que es lo mismo, el Pensamiento del Misterio– lo reformulaba, y la historia del pensamiento hermético, desde la Cábala y el Renacimiento hasta nuestros días, está ahí para demostrarlo” (Santargangeli , 1984: 16).

En el laberinto del que vamos a hablar la multiplicidad de interpretaciones es fomentada con la popularización de Internet. Utilizando el signo del laberinto, sus entradas y salidas, se puede plantear un esquema que caracterice las actuales tendencias literarias en el ámbito digital y que tratan de reconceptualizar algunos de los principales paradigmas de la creación literaria actual.

Tabla VI: Tipologías de alternativas creativas en la red

<i>1 entrada</i>	<i>N entradas</i>	<i>1 entrada</i>	<i>N entradas</i>	
<i>1 salida</i>	<i>1 salida</i>	<i>N salidas</i>	<i>N salidas</i>	
ARQUETIPO	EMBUDO	ARBOL	RIZOMA	RED
Digresiones y estrategias de despiste.	Varias historias se suman para configurar un todo.	Sigue un tipo de jerarquía (de sentido, temporal, etc...)	Todas las partes pesan lo mismo.	Existen varias maneras de entrar en el texto, y muchos finales.
–Literatura tradicional	–Lutter Blisset	- Hiperficción explorativa	-Hiperficción constructiva	–Fanfiction
–NanoWrimo				
– Autoedición				

Fuente: Elaboración

propia a partir de González Calvo (2006)

En el «arquetipo», con el que se relacionan el sistema de publicación tradicional, la autoedición y el NaNoWriMo, el narrador juega con el lector, consciente de que existe una única salida a la resolución de la trama. Tal y como asegura Eco, se trata de un laberinto de una sola dirección en el que se precisa de un Minotauro que cree la intriga. Es decir, el autor utiliza técnicas literarias que permiten que el lector vaya a la par de la narración para llegar a un desenlace deseado.

En el laberinto de tipo «embudo» encontramos varias historias contenidas (que se entrelazan y se separan) en la trama. Esto proporciona una multitud de puntos de vista, alternativas posibles y perspectivas que permiten al lector penetrar varias veces en una misma historia, aunque el final permanezca invariable. Esta forma se aproxima al Lutter Blisset

El siguiente caso, en el que el laberinto sólo tiene una entrada, pero varias salidas, es el que describiría al hipertexto literario. Sus subdivisiones se corresponden con las tipologías de

hiperficción existentes. Por un lado, encontramos un laberinto del tipo «árbol», en el que, a partir de un tronco común, se desarrollan diversas ramificaciones; esto se relaciona con el hipertexto explorativo, en el que existe una trama común que estructura la historia. Por su parte, el «rizoma», del que formaría parte el hipertexto constructivo, está conformado por múltiples conexiones que pueden extenderse, pudiéndose llegar a perder de vista la trama principal.

Por último, nos encontramos con el laberinto inabarcable: el que tiene múltiples entradas, y numerosas salidas. El fanfiction es el ejemplo característico de este tipo de laberinto. Sin embargo, virtualmente, todo libro es susceptible de ser entendido como un laberinto de tipo red, no en vano el fanfiction tiene sus bases, entre otras cosas, en libros pertenecientes a otros autores. Lo que diferencia en realidad al fanfiction del resto de los formatos es su capacidad para crear una red de significaciones que se conectan o bifurcan, como si fuera una danza entre todos aquellos que configuran el *fandom*.

Los diferentes sistemas de creación colectiva que serán expuestos en este capítulo poseen particularidades propias, una visión de lo que significa la literatura y el papel del autor, pero, sobre todo, introducen alternativas que pueden llegar a incidir en los sistemas tradicionales de creación.

6.1 Autoedición: El paso de las editoriales a las distribuidoras

“Cuanto podía ofreceros era una opinión sobre un punto sin demasiada importancia: que una mujer debe tener dinero y una habitación propia para poder escribir novelas; y esto, como veis, deja sin resolver el gran problema de la verdadera naturaleza de la mujer y la verdadera naturaleza de la novela.”

(Wolf, Virginia, 2008:6)

En la actualidad, en especial gracias a los libros electrónicos, existen posibilidades alternativas que permiten desarrollar, e incluso transformar algunos de los actuales problemas de acceso a sistemas de publicación, la conformación de públicos y la capacitación de los autores. Uno de los más conocidos es la autoedición¹⁴⁸, que se ha generalizado gracias al descenso de los costos, lo que ha permitido que evolucione desde la creación de los *fanzines* al surgimiento de nuevas plataformas que ofrecen herramientas para maquetar, publicar, promocionar y distribuir obras literarias¹⁴⁹. Esta alternativa dota los autores un mayor control sobre sus escritos ya que sus elecciones abarcan desde la creación de una trama no modificada por el editor, hasta la elección de los canales de distribución o de los elementos ilustrativos del libro. Además, la ganancia para el autor supone un porcentaje mayor; por ejemplo, en España Amazon da al autor el 70% de las ganancias si el libro cuesta más de 3 euros y el 35% si baja de este precio¹⁵⁰. Es por ello que el volumen de la autoedición ha crecido espectacularmente durante los últimos años;

¹⁴⁸ Se ha optado por utilizar el término autoedición frente al de autopublicación porque el proceso de publicar sin el respaldo de una editorial requiere, por parte del autor, no sólo el hecho de haber escrito una obra literaria sino también conocimientos de corrección, maquetación, diseño y promoción. Si bien es cierto que muchas de estas tareas pueden ser realizadas por profesionales contratados por el autor del libro, las herramientas tecnológicas disponibles y las plataformas gratuitas de edición están permitiendo que los autores adquieran el rol de editores.

¹⁴⁹ Si bien la mayor parte de los que optan por este sistema son escritores poco conocidos, no hay que olvidar que históricamente autores, ya consagrados, optaron por costear los gastos de edición de sus obras como por ejemplo Borges con *Fervor*, Rimbaud y *Una temporada en el infierno* o Virginia Wolf, que creó su propia editorial.

¹⁵⁰ Los márgenes de beneficios en Amazon cambian en relación con el país, por ejemplo, en México el autor recibe un 70% del beneficio sin importar el precio del libro a cambio de ceder los derechos de exclusividad de la obra. Como se argumentará más adelante, esto supone un perjuicio para el autor ya que limita sus posibilidades para estar presente en múltiples plataformas.

en *Autores indies: el auge de la autoedición* (Dosdoce, 2015), se explica que en España existen unos 20.000 *eBooks* publicados, lo que supuso en 2014 ingresos por 8 millones de euros. Sin embargo, también se sabe que, si bien un 25% de los cien *eBooks* más vendidos en Amazon en 2014 son obras autoeditadas, muchos de estos libros no alcanzan las cincuenta descargas.

En este sentido, nos encontramos ante el problema de no saber cuál es el impacto real de la autoedición dentro del actual mercado editorial, pues tal y como explica Manuel Gil (2 de marzo de 2015) “no hay manera de saber cuántos libros autopublicados salen al mercado cada año, y cuál es la incidencia que tienen sobre las cifras de mercado”.

La dificultad para obtener datos fiables sobre la incidencia de la autoedición¹⁵¹ se debe a varios factores, que son mencionados en el artículo de Eguaras (19 de octubre de 2015):

En primer lugar, nos encontramos con un sesgo metodológico en los informes sectoriales ya que los estudios que se realizan sobre el estado del sector editorial se basan en datos ofrecidos por la Federación de Gremios de Editores en España o por estudios del Ministerio de Cultura basados en encuestas y/o entrevistas a editores, distribuidores y vendedores de editoriales “tradicionales”, no por autores independientes. Tal y como pudo observarse en el capítulo sobre el mercado editorial, la autopublicación queda reducida al apartado de “venta por internet” que en ningún momento diferencia entre la autopublicación o la distribución a través de Internet que pueden hacer grandes cadenas de venta tradicional como La Casa del Libro. Como veremos más adelante, tenemos que acudir a los datos del Observatorio del Libro y de la Lectura (2016) para descubrir que las editoriales

¹⁵¹ Nótese que estamos hablando sobre los libros autoeditados publicados a través de plataformas comerciales, no de libros digitales de editoriales tradicionales, de los que nos ocuparemos más tarde.

“tradicionales” comenzaron, a partir del 2014, a introducirse en el mundo de la venta de libros en formato electrónico a través de sus propias plataformas de distribución, si bien esto supone sólo un 28’8% de la facturación por Internet.

Otro dato que incide sobre la fiabilidad del número de libros editados es el registro del ISBN, en el cual se señala si el libro es autoeditado. Sin embargo, es un dato incompleto ya que obtener un ISBN no es obligatorio en muchas de las plataformas de autopublicación; por ejemplo, Amazon no exige incorporarlo como metadato del libro. A esto hay que añadir que el registro de títulos en España es uno de los más caros de todo Europa (Véase Tabla VII), lo que inhibe su práctica.

Tabla VII: Precio del ISBN por país

	1 ISBN	10 ISBN	100 ISBN
Alemania	90,98 €	2,5 € / ud.	1,95 € / ud.
Bélgica	Gratis	Gratis	Gratis
Francia	Gratis	Gratis	Gratis
España	45 €	9, 5 € / ud.	5,49 € / ud.
Italia	3 € / ud.	3 € / ud.	3 € / ud.
Holanda	9,16 € / ud.	9,16 € / ud.	9,16 € / ud.
Noruega	Gratis	Gratis	Gratis
Polonia	Gratis	Gratis	Gratis
Portugal	Gratis	Gratis	Gratis
Reino Unido		8,5 € / ud.	3,32 € / ud.

Fuente: Manuel Gil (2 de marzo de 2015)

Si acudimos al a los datos de *Panorámica de la Edición 2013*, para comprobar cuántos ISBN han sido registrados por los autoeditores (Véase Tabla VIII), nos encontramos con 3.710 solicitudes menos entre el 2010 y el 2013 (aproximadamente un 43% menos.) Cifras que no se corresponden con el aumento de ventas por Internet ya que, según la Federación

de Gremios de Editores en España, en 2014 los *eBooks* de editoriales tradicionales representan el 5% del mercado, 37,1% más que 2013

Tabla VIII: ISBN registrados por autoeditores. España (2009-2013)

Año	Autor-editor
2009	8.239
2010	8.730
2011	8.804
2012	5.948
2013	5.020

Fuente: Federación de Gremios de Editores en España 2013

La ausencia de registro de los ISBN, no sólo afecta al conocimiento sobre la industria del libro, sino que conlleva un oscurantismo acerca de cómo operan las empresas de autopublicación y suponen una desprotección para los autores.

“Las ventajas de operar con un ISBN son obvias, puedes colocar el libro en una multidistribución de gran capilaridad, por lo que las ventas serían más altas para los propios autores, al menos sobre el papel, al margen de una mejor protección de los derechos de autor, y la indexación del libro en repertorios” (Gil, 2 de marzo de 2015)

Finalmente nos encontramos ante la falta de información que ofrecen las propias plataformas de autopublicación. Si bien estas plataformas pueden llegar a compartir algunos de sus datos, no suelen hacerlo a través de estudios longitudinales y las variables que usan son demasiado generales (número de libros publicados, descargas realizadas y volumen de venta. Además, las publicaciones respecto a la autoedición se basan fundamentalmente en datos globales y del mercado anglosajón, por no mencionar la dispersión de fuentes, ya que se incluyen las editoriales, las distribuidoras, las plataformas de edición etc.

En España existen diversos intentos por cuantificar el mercado de la autoedición como la publicación de *Autores indies: el auge de la autoedición* (Dosdoce, 2015) y los análisis de

Manuel Gil (2 de marzo de 2015) o Mariana Eguaras (19 de octubre de 2015), pero dichos estudios se enfrentan a la dificultad de tener que acudir a fuentes desagregadas como Bowker, Authorearning, Nielsen y O'Reilly u oficiales con poca información sobre la autoedición como el INE o los informes de la Federación de Gremios de Editores en España. A pesar de que las cifras respecto a la autoedición no son comprobables, se estima que la publicación a través de Internet está teniendo un impacto creciente en el sector del libro, tal y como queda manifiesto en los estudios sobre la *Panorámica de la Edición en España* y las diversas convenciones sobre el mundo editorial, en el que siempre están presentes las temáticas acerca del futuro del libro, como el Festival Ñ (2008-2015), en la Feria Internacional del Libro (Madrid, 2015) o el I Congreso de Autoedición (Septiembre, 2015). Estos impactos van más allá de la pérdida de ventas de las editoriales tradicionales, pues afectan a cuestiones estructurales de la industria del libro y comparte ciertas características con el fanfiction, tal y como se explicará en los siguientes puntos:

1. *El paso de las editoriales a las distribuidoras*

Cuando hablamos de la industria editorial nos estamos refiriendo a una estructura en la que intervienen autores, editoriales, distribuidoras y cadenas de venta. Sin embargo, en la autoedición digital nos encontramos con plataformas de edición (que no son requisito indispensable ya que existen alternativas gratuitas), comunidades de escritores/lectores (usadas para la creación del *networking* y la promoción) y las distribuidoras. En este sentido, la autoedición se parece estructuralmente al fanfiction ya que en ambos casos prima la dimensión comunitaria a la hora de crear sinergias y relaciones.

A pesar de que varias editoriales “tradicionales” están comenzando a explorar el entorno digital (véase el Grupo Planeta con NUBICO) son las distribuidoras las que monopolizan la venta de la mayor parte de las obras autoeditadas. Así, en España Amazon lidera las ventas

digitales con un 35-40% del mercado, pero hay que tener en cuenta otras plataformas como IBooks Apple, con un 25-30% y Google con un 20% (Dosdoce, 2015)

Este paso de las editoriales a las distribuidoras cuenta con ventajas y desventajas. Por una parte, los autores poseen todo el poder de decisión, ya no se encuentran imbuidos bajo los criterios de selección y calidad de las editoriales. Esto tiene interesantes repercusiones respecto a qué tipo de libros son los más ofertados en la literatura digital. Según Dosdoce, (2015) hay en Internet un crecimiento de la literatura fantástica, romántica y erótica. Si comparamos estos datos con la facturación por géneros literarios recogida en el *Comercio interior del libro en España 2014* (Federación de Gremios de Editores de España ,2014), encontramos que los tipos de literatura más vendidas fueron las novelas, que representa el 18% de las ventas¹⁵², seguido por la novela contemporánea, con un 11%. Por su parte la literatura romántica facturó durante el 2014 un 1,4% , lo que supuso una variación del -34%¹⁵³ con respecto al 2013. La de ciencia-ficción y terror representaron una facturación del 0,6% y la erótica tan sólo el 0,5%. De todas formas, si observamos la Tabla IX, encontramos que las materias que realmente crecieron en facturación durante el 2014 fueron las de humor y las de otras literaturas, si bien en el informe no indica a qué se refieren con este epígrafe.

¹⁵² Teniendo en cuenta el total de materias, es decir: literatura, Infantil y juvenil, Científico-técnico y universitario, Ciencias sociales y Humanidades y Libros prácticos y de divulgación, el mayor nivel de facturación, con un 20%, fueron las Ciencias sociales y Humanidades.

¹⁵³ Hay que tener en cuenta que durante el 2014 la facturación de Literatura se redujo en un 4,6%.

Tabla IX: Cifras de facturación por materia. España (2012-2014)

Cifras de facturación por materias							
	2012		2013		2014		Variación 2014/2013
	Mills. €	%	Mills. €	%	Mills. €	%	%
Literatura	566,03	22,9	468,81	21,5	447,10	20,4	-4,6
• <i>Novela</i>	518,73	21,0	426,27	19,5	396,26	18,0	-7,0
• Clásica	34,70	1,4	36,58	1,7	33,93	1,5	-7,2
• Contemporánea	308,98	12,5	218,66	10,0	246,83	11,2	12,9
• Policiaca, de espionaje	51,70	2,1	40,74	1,9	35,47	1,6	-13,0
• Romántica	34,94	1,4	48,22	2,2	31,82	1,4	-34,0
• Ciencia-ficción, terror	22,73	0,9	15,43	0,7	12,71	0,6	-17,6
• Erótica	53,14	2,1	51,83	2,4	11,28	0,5	-78,2
• De humor	2,82	0,1	3,67	0,2	7,45	0,3	103,3
• Otras	9,72	0,4	11,15	0,5	16,77	0,8	50,4
• <i>Poesía, teatro</i>	9,65	0,4	8,07	0,4	6,48	0,3	-19,7
• <i>Otras literaturas</i>	37,64	1,5	34,47	1,6	44,37	2,0	28,7

Fuente: Comercio interior del libro en España 2014. Federación de Gremios de Editores de España 2014

Esta modificación en los géneros literarios puede deberse a que los lectores se vuelven electores; esto es, receptores activos obligados a la búsqueda y selección de las obras a través de la red guiados por sus intereses, no tanto por la crítica profesional. Esto, además, tiene la ventaja de que los lectores pueden verse implicados en la creación de la trama a través del contacto directo con el autor.

En la contraparte negativa, existe la creencia popularizada de que las obras autoeditadas poseen una menor calidad, ya que las distribuidoras se encargan de poner a disposición de los lectores todas las obras sin pasar por estándares de corrección literaria; así, por ejemplo,

en el I Congreso de Autoedición¹⁵⁴ (Septiembre, 2015) se llegó a la conclusión de la necesidad de fijar un decálogo de buenas prácticas y de compromiso con la calidad que doten a la autoedición de un mayor prestigio.

2. *La feminización del “autor”*

En el *I Congreso de Autoedición* (septiembre, 2015) se reveló que el 42% de los autores autoeditados de España son mujeres. Sin embargo, son las autoras femeninas las que están destacando dentro del ámbito de la literatura digital ya que están publicando obras que generan un mayor interés por el público e/lector:

“FicShelf descubrió que un 67% del top-ranking de los títulos fueron escritos por mujeres. Comparando este dato con el del top 100 de los títulos publicados de forma tradicional en Amazon, FicShelf observó que el 61% eran escritos por hombres.”

(Digital Book World, 5 de marzo de 2014)¹⁵⁵

Esta visibilización creciente de las autoras femeninas está teniendo un gran impacto en dos sentidos; por una parte supone la presencia de las mujeres en géneros literarios en los que tradicionalmente han tenido poco reconocimiento, como el fantástico y la ciencia ficción¹⁵⁶; por la otra se observa una popularización de géneros tradicionalmente femeninos como la novela erótica,¹⁵⁷ que ha pasado de ser un tipo de literatura considerado de escasa calidad a

¹⁵⁴ Cabe destacar que en este congreso se trataban tanto la autoedición digital como el mercado editorial independiente.

¹⁵⁵ En inglés original, traducción propia

¹⁵⁶ Cabe matizar que las mujeres sí han tenido un gran impacto en la literatura de la ciencia ficción, especialmente durante los años 80 y 90 con la ciencia ficción feminista, pero una vez más, se trata de un género muy acotado y leído por un público mayoritariamente femenino.

¹⁵⁷ En *Revenue Declines Continue at Harlequin* (Digital Book World, 5 de marzo de 2014) se explica cómo la editorial de novela erótica ha disminuido sus ventas un 27% entre el 2012 y el 2013 al tener que competir con la mayor variedad de novelas eróticas que pueden encontrarse en las plataformas digitales:

“Las ventas e ingresos de Arlequín se redujeron, de nuevo, en el cuarto trimestre y para todo el año fiscal 2013. La compañía ha visto cómo sus ingresos han ido

tener una importancia creciente dentro del mercado literario y que está traspasando el ámbito de la industria editorial para entrar en otras industrias del entretenimiento. Un ejemplo sería el éxito de *Cincuenta sombras de Grey* de E.L. James, que fue publicada inicialmente como un fanfiction, se popularizó en la literatura digital y pasó a la industria editorial y a la cinematográfica, como se verá más adelante.

Sin embargo, resulta llamativo que sean los escritores los que sigan copando el mercado literario en España cuando, según *El sector del libro en España 2013-2015* (Observatorio de la Lectura y el Libro, 2016) la tasa de lectura anual en mujeres es de 66,5%, mientras que la de los hombres es de un 57,6%. Es decir, existe una diferencia aproximada de 9 puntos. Esto nos lleva a una serie de cuestiones: ¿Son las editoriales “tradicionales” las que privilegian a los escritores masculinos? De ser así ¿se trata de una práctica consciente o inconsciente? ¿Será que las mujeres se decantan menos por el trabajo literario o que las lectoras femeninas prefieren los libros escritos por hombres?

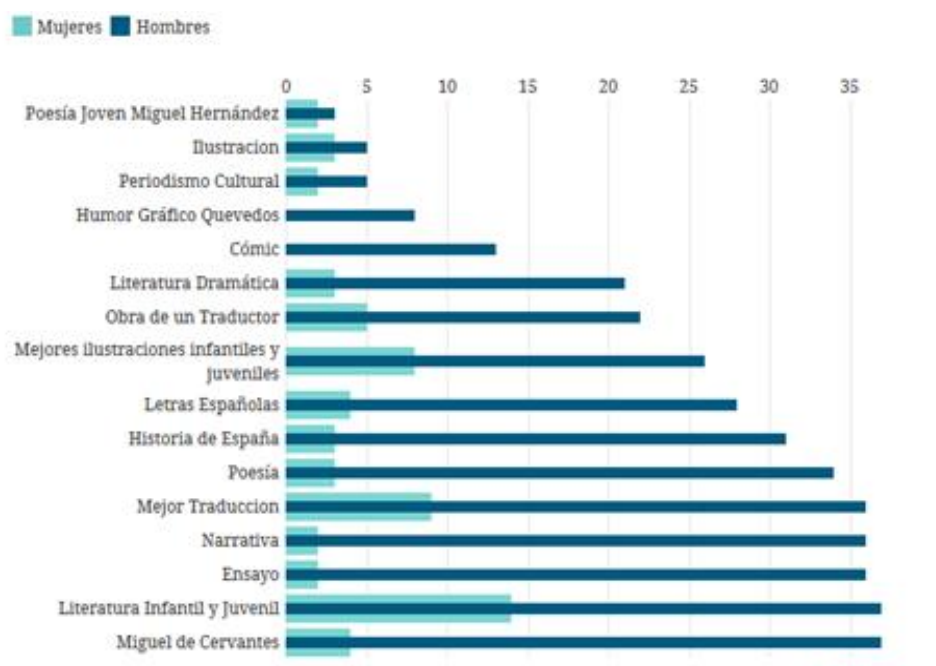
Muchos de los informes revisados no ofrecen respuestas a estas preguntas, por ejemplo, en ellos no existen datos respecto al género de los autores, tal y como dice Vogel, hablando sobre el mundo del arte en general:

“Se asume la existencia de una sola norma humana, que es universal, ahistórica y sin sexo, clase o raza, aunque es, en efecto, claramente masculina, blanca y de clase privilegiada” (Vogel 1974: 2 en Cordero y Sanez 2007-.68)

disminuyendo de manera constante durante los últimos cinco años, ya que tanto las ventas de libros electrónicos como el ascenso de autores independientes han afectado a su negocio. [...] El romance y el erotismo son segmentos particularmente fuertes para los autores independientes, lo que significa una mayor competencia por los lectores y los autores” (Digital Book World, 5 de marzo de 2014)

Si nos dirigimos al mundo de la literatura podemos observar cómo el *status* (entendido este como reconocimiento público) y la mayoría de las publicaciones son de autores masculinos. Según el Observatorio Cultural de Género (2015) el 86% de los premios literarios del ministerio fueron concedidos a hombres (véase Tabla X). Una vez más, los datos son insuficientes para poder interpretarlos ya que no se tiene la información de cuántas mujeres se presentan a estos concursos, esto no nos permite saber si esta infrarepresentación de las mujeres se debe a que hay menos escritoras (cosa que contradice los datos relativos al mundo de la autopublicación¹⁵⁸), o si no son promocionadas por las editoriales de la misma forma que los hombres.

Tabla X: Premios concedidos por género. España (1976 – 2015)



¹⁵⁸ Aquí habría que destacar que en el fanfiction la inmensa mayoría de las fanescritoras son mujeres. Así, por ejemplo, para la realización de este trabajo, y siguiendo los criterios de calidad y presencia en el mundo del fanfiction, sólo se ha entrevistado a un hombre, que además es escritor profesional.

Fuente: Hidalgo (23 de abril de 2016)

Tal y como asegura M. Àngels Cabré, una de las autoras del informe citado, en una entrevista recogida por Hidalgo: “Los hombres siguen sin leer libros escritos por mujeres y son los hombres los que dirigen las editoriales y los jurados literarios. ¿Por qué hay tantas editoriales que publican más trabajos de hombres que de mujeres si estas se gradúan más en carreras de letras y tienen más presencia en el mundo editorial?” (Hidalgo, 23 de abril de 2016). En definitiva, parece que las mujeres quedan relegadas a escribir “literatura femenina” mientras que la de los hombres se considera universal:

“La magnitud de la discrepancia muestra que las mujeres escritoras no están siendo tratados por igual en la edición tradicional, - dijo el autor Roz Morris. -Solemos estar encasilladas en géneros obviamente femeninos tales como *chick-lit*¹⁵⁹ y el romance, pero en general no se nos permite ser artistas complejas, escribir libros inusuales que abren nuevos caminos. Estas cifras muestran un enorme voto de confianza para el escritor a cargo de su destino artístico e indican que el mundo literario debe prestarle más atención a lo que las escritoras que están publicando”. (Flood, 2015)¹⁶⁰

La visibilización y éxito que están logrando las mujeres en la autoedición puede ayudar a transformar el panorama literario, haciéndolo más inclusivo para las autoras femeninas y permitiendo la experimentación con los géneros literarios propiamente femeninos y elevarlos en categoría y prestigio.

3. *La transformación del autor en autoeditor*

¹⁵⁹ Género literario dirigido a mujeres jóvenes (de entre 20 y 30 años, solteras y con carreras profesionales exigentes) que se enmarca dentro del post-feminismo. Para más información véase el Anexo I.

¹⁶⁰ En inglés original, traducción propia.

Autor es un término que se queda corto a la hora de definir a los escritores que se autoeditan, ya que su rol se amplía al de propietario y gestor de su propia obra-negocio. La autoedición significa para el autor un mayor control sobre su obra; no sólo con respecto a la creación y edición, sino también a las ventas:

“— En mi opinión es más sencillo (la autoedición) que en una editorial. Lo primero, porque te pagan al mes. Una editorial te paga una vez al año o algunas cada seis meses. A lo mejor te da un adelanto, pero, si no vendes el año que viene, ¿qué haces?— se pregunta —. Ni siquiera sabes lo que has vendido” (Collera, 2013)

La asunción por parte del autor del rol del editor supone una mayor libertad creativa y la posibilidad de posicionar en el mercado obras que quizás no se adapten a la demanda de las editoriales. Sin embargo, también obliga a los escritores a tener un profundo conocimiento del funcionamiento de las plataformas de distribución, la creación de públicos potenciales y las estrategias de visibilización de la obra frente a la gran cantidad de novelas publicadas en Internet:

“— Hay que pensar a largo plazo. Amazon te ingresa suculentos royalties y el anticipo de Ediciones B está por debajo de lo que yo cobraba con ellos, pero ¿cuánto tiempo van a estar mis libros en el top? Una editorial me asegura una expansión más allá de Amazon: presencia en librerías físicas y en otras plataformas como Fnac o Casa del Libro — , reflexiona Navarro, quien asegura ceder de buena gana el «control total» sobre sus novelas. — Ellos deciden el precio, la portada, etc. En este mundo no se puede ir en solitario. Si tengo que diseñar la portada, ocuparme de las ventas, del stock, ¿cuándo escribo?”. (Collera, 2013)

Las prácticas de inclusión/exclusión cambian con respecto a la edición tradicional ya que en la literatura digital la profesionalización del autor no depende exclusivamente de la calidad de la obra, sino del conocimiento y capacidad de comprensión del funcionamiento de las

plataformas digitales y la promoción de la obra. Si bien muchos autores recurren a las redes sociales (FaceBook, Twitter, blogs personales, listas de distribución y sistemas de recomendación, como por ejemplo Goodreads) lo importante es el mantener las obras en la primera página de las listas y la creación de comunidad, ya sea entre los escritores al formar alianzas y sistemas de recomendación como con el público, al que se dedica una atención mucho más personalizada al establecer contacto directo a través de esas mismas redes sociales. Este es uno de los aspectos de la literatura digital que más se asemeja al fenómeno del fanfiction, ya que en ambos la constante retroalimentación de escritores y lectores ayuda a conformar la obra y posicionar al escritor.

Uno de los aspectos más complicados en la literatura digital es lograr atraer a un público que debe escoger entre un amplio catálogo de obras sin el filtro de una crítica especializada o de la publicidad. Las estrategias dependen de las plataformas; en KDP Select, muchos autores recurren a las promociones que permiten ofrecer su obra de forma gratuita durante cinco días, para así darla a conocer y generar la recomendación de los lectores. En otras plataformas, como Amazon, que no permite las descargas gratuitas las estrategias varían:

“—— Cuando pasas de la segunda página en las listas, eres invisible——, afirma César.

— A veces he comprado mis propios libros para subirlos un poco y he comprobado que, aparte de mis compras, aparecen otras de otra gente porque el libro está visible”

(G. Bejerano, 2013)

Otra de las estrategias es la de ofrecer de forma gratuita, o a muy bajo precio, los primeros capítulos o el primer libro de una saga. Esto permite captar un público que estará más dispuesto a seguir comprando la obra a lo largo del tiempo y otorga sustentabilidad al autor.

4. *La convivencia entre el papel y la pantalla*

La literatura digital no debe estudiarse de forma aislada. Las investigaciones referentes a la autoedición suelen ahondar en la relación entre la industria editorial tradicional y las plataformas de publicación digital. Sin embargo, en esta sección se van a ampliar las interrelaciones para incluir a la industria del entretenimiento y al fanfiction. Se expondrán dos estudios de caso de manera descriptiva, ya que su análisis se realizará, con mayor profundidad más adelante.

El primer estudio de caso es el de la saga *Cincuenta sombras de Grey* creada por E. L. James, y que comenzó siendo un fanfiction de *Crepúsculo* titulado *Master of the Universe*. Ante el seguimiento generado por la obra la autora decidió eliminar el fanfiction, reescribir la historia como si fuera un original y ofrecerlo a la venta en formato *eBook* e impresión bajo demanda. El cambio llegó cuando la editorial Vintage Books compró los derechos en 2012 y la obra se hizo tan popular que llegó a vender más de diez millones de copias en seis semanas y la revista *Time* incluyó a la autora en su lista anual de “Las 100 personas más influyentes del mundo”. A partir de este éxito la autora completó una trilogía y Universal Pictures junto con Focus Features compraron los derechos cinematográficos.

Otro caso, que puede juzgarse como una imitación de E. L. James, es el de Anna Todd, considerada, desde el año 2013, como una de la más exitosas autoeditoras ante el éxito de su obra *After* y sus consiguientes secuelas. Cabe destacar que *After* comenzó como un fanfiction basado en la banda británica Once Direction¹⁶¹, en el que se narraba una historia amorosa

¹⁶¹ Este tipo de fanfictions se denominan PR o *Real People/Real Person*, en los cuales las historias de ficción están basadas en personajes reales como por ejemplo actores, músicos, personajes históricos etc. Para mayor información consultar el Anexo II sobre los géneros del fanfiction.

protagonizada por el cantante Harry Stiles y que fue publicado en la plataforma Wattpad¹⁶². La popularidad del fic y la existencia de casi un millón de seguidores dispuestos a pagar por un formato en papel hizo que la editorial Simon&Schuster compraron los derechos y transformaran el fanfiction en una obra original al eliminar las referencias directas a la banda musical y convertir a Harry Stiles en Hardin. El fenómeno creado por Anna Todd consta en la actualidad de siete novelas y una futura adaptación al cine con la productora Paramount Pictures.

Los paralelismos en ambos casos son evidentes, se trata de dos escritoras que aprovecharon la libertad creativa del fanfiction para escribir obras de fuerte contenido erótico para consumo femenino; un mercado hasta entonces limitado a ciertas editoriales, como Arlequín¹⁶³, que no cuentan con el prestigio literario de otras. Esta situación de exclusión de la industria llevó a las escritoras a buscar plataformas de publicación alternativas, como blogs o archivos digitales, en los cuales se encontraba un público e/lector de este tipo de obras que no necesariamente se ajustaba al de la lectora tradicional de novelas eróticas, identificadas como mujeres casadas de más de 40 años.

Otro de los motivos del éxito de ambas novelas fue su capacidad para configurar y mantener a una comunidad de lectoras que siguieron la obra a través de los diferentes dispositivos de publicación y colaboraron en su difusión a través del boca a boca. Esto les permitió llegar a un número de seguidoras que hizo que editoriales tradicionales comprendieran los beneficios

¹⁶² Se trata de una plataforma de publicación digital que admite todo tipo de textos, desde novelas originales o artículos académicos a fanfiction. La mayor parte de sus escritos están en lengua inglesa.

¹⁶³ Cabe destacar que Arlequín, según datos del Observatorio del Libro y de la Lectura, 2016 es una de las editoriales tradicionales que tiene una fuerte presencia en la venta digital, junto con Anaya, Editorial UOC, Santillana, Editorial Editex, Servei de Publicacions de la UAB, Editorial Círculo Rojo, Ediciones SM, Centro de Estudios Financieros y Editorial Tirant Lo Blanch.

de comprar los derechos de publicación de unas autoras desconocidas en el panorama editorial pero que ya contaban con millones de seguidoras.

Estos estudios de caso constatan que el éxito mundial y la popularización entre el gran público, hasta el límite de que la industria cinematográfica se interesó por ellas, no les llegó hasta que una editorial tradicional no realizó labores de publicitación, difusión y traducción. Este aspecto señala algunas de las limitaciones de la autoedición, ya que los autores difícilmente pueden aspirar a tener la capacidad de ir más allá de la pantalla sin la ayuda y los recursos de la industria editorial tradicional.

A pesar de las grandes ventajas de la autoedición, cabe matizar algunos aspectos; aunque las plataformas de distribución (Amazon , Google, AppStore, etc.) suponen un 72,9% de las ventas, con un total de 80,2 millones de euros, según el Observatorio del Libro y la Lectura (2016), cada vez más editoriales tradicionales se están integrando a esta forma de publicación a través de la creación de plataformas web, llegando en 2014 a tener un 28,8% del mercado digital, lo que supuso 31,7 millones de euros. Si observamos la Tabla XI, encontramos que esta tendencia ha ido creciendo, ya que en 2011 sólo tenían un 1,4% del mercado.

Tabla XI:

Facturación del libro digital según canales. España 2011-2014 (en millones de €)

	2011		2012		2013		2014	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
Venta directa web editorial	28,8	39,7	11,2	15,0	16,5	20,5	23,4	21,3
Venta a través de plataformas	41,3	56,8	52,5	70,7	59,8	74,5	80,2	72,9
Plataforma creada por la editorial	1,0	1,4	1,3	1,7	2,2	2,7	31,7	28,8
Plataforma conjunta editoriales	4,9	6,7	4,2	5,6	5,9	7,3	6,8	6,2
Plataforma comercial genérica y otras	35,4	48,7	47,0	63,3	51,7	64,5	41,6	37,8
Venta a través de librerías	0,03	0,0	3,9	5,3	0,9	1,2	1,6	1,4
Otros canales	2,8	3,4	6,7	9,0	3,1	3,8	4,8	4,4
Total	72,6	100	74,2	100	80,3	100	110,0	100

Fuente: Comercio Interior del Libro en España

Fuente: Observatorio del Libro y la Lectura, 2016

Si esta tendencia de la creación de plataformas web para la venta de libros por parte de las editoriales tradicionales continúa creciendo habría que plantearse si su intervención en el mercado digital cambiaría las dinámicas actuales y si la autoedición se convertiría en una rama comercial más de las grandes casas editoriales.

6.2 *Hiperficción o la superación de la linealidad*

“Las mentiras dicen más de una persona que las verdades. Las mentiras te dicen lo que las personas quieren ser, mejor que lo que son. Las mentiras son sueños, las mentiras son fantasía. ¿Quién quiere vivir una realidad cuando puedes vivir una mentira?”

(José Luís Orihuela, *Mentiras*)

“I want to say I may have seen my son die this morning”

(Michael Joyce.¹⁶⁴ *Afternoon*)

La narrativa hipertextual, se basa en la creación de tramas en las que determinadas palabras clave (*lexias*) conforman un texto deconstruido a través del cual el lector puede viajar a voluntad, dando *click* sobre las palabras clave y descubriendo la historia a través de sus

¹⁶⁴ Escrita en 1987, *Afternoon* es considerada la primera obra narrativa hipertextual

decisiones. El hipertexto, además, se caracteriza por la utilización conjunta de texto, vídeo, dibujo y sonido a fin de transformar el acto de leer en una experiencia interactiva.

El hipertexto se basa en el artículo *Cómo debiéramos pensar* (Bush, 1945) cuya idea principal es que: “Los métodos que utilizamos para orientarnos en el laberinto hacia el asunto que nos interesa son los mismos que utilizábamos en tiempos de los barcos de vela. [...] La mente opera por asociación. Con un asunto entre manos, salta inmediatamente al siguiente que le sugiere la asociación de ideas” (Bush, 1945: 36)

El hipertexto trata de superar los límites fijos del libro, aprovechar las capacidades ignotas de nuestras mentes y dar cuenta de una realidad cambiante, divergente, tal y como es concebida por Borges en *El jardín de los senderos que se bifurcan*

“El jardín de los senderos que se bifurcan es una imagen incompleta, pero no falsa, del universo. A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en el tiempo uniforme y absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades. No existimos en la mayoría de esos tiempos, en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros los dos.” (Borges, 1956: 78)

El hipertexto huye de la narratividad lineal y coherente; no importa tanto el final de la historia, sino su viaje, tratando de ofrecer todos los puntos de vista, todas las posibilidades de la historia para que sea el lector quien escoja su itinerario a través de la selección de *lexias*:

“Se trata de una serie de cortos fragmentos contiguos que constituyen unidades de lectura. Es una división arbitraria que recae en el significado; algunas veces comprende unas pocas palabras y otras algunas frases: basta con que sea el mejor espacio posible donde se pueden observar los sentidos, dependiendo de la densidad de las

connotaciones que le dé el lector. No es más que la envoltura de un volumen semántico; la *lexia* y sus unidades forman una especie de cubo multifacético.” (Barthes, 1967: 89).

El ciberuniverso permite la eterna navegación a través de las *lexías*; no existen problemas de espacio, ya que podrían comprenderse como el espacio que se extiende y retrae, que se pliega sobre sí mismo. El cibertexto reinterpreta, dentro de una misma historia, toda la capacidad imaginaria y lo hace a través de distintos medios; texto, música, dibujo, video, fotografías. Amplía el concepto de lectura al añadir formatos visuales o auditivos que potencien la inmersión en la obra. Como sostiene Eric McLuhan sería como “un teatro global, sin escenarios, ni espectadores en el que sólo hay actores. No hay pasajeros sólo tripulantes” (McLuhan, 1977: 53).

Cierto es que el formato digital abre interesantes alternativas al mundo de la narrativa. Sin embargo, presenta una serie de contradicciones frente a la supuesta liberalización del receptor. En este aspecto hay que tener en cuenta que podemos distinguir dos tipos de hiperficción: la *constructiva* y la *explorativa*. En la hiperficción constructiva o escritura colaborativa se otorga al lector la capacidad de modificar la historia, si bien, este tipo de hiperficción es, en realidad, un tipo de autoría compartida y seleccionada en la que varios autores colaboran en la creación de una historia. Por su parte, en la hiperficción explorativa, la más común, el autor otorga al lector la capacidad de construir su propio trayecto argumental. Moulthrop lo explica así:

“*Grosso modo*, los textos exploratorios permiten a los usuarios navegar a través de conjuntos de elementos fijos y predeterminados, mientras que los textos constructivos representan las estructuras para lo que todavía no existe y tienen formas abiertas y contingentes” (Moulthrop, 2003: 51)

Los defensores de la hipertextualidad argumentan que el formato del libro se ve limitado por su estructuración en páginas y capítulos, sin dar cuenta de que han existido autores que lo

han desafiado en sus obras como Cela en *La Colmena* (1951), donde los capítulos son aleatorios, o Cortázar con *Rayuela* (2000), donde se establece que “a su manera este libro son muchos libros, pero sobre todo es dos libros” (Cortázar, 2000: 41). Pese a que en el prólogo de *Rayuela* establece dos modalidades de lectura, la lineal y la de capítulos intercalados, se señala que la decisión respecto al orden de la lectura recae en el lector porque muchos de los capítulos cortos constituyen en sí mismos una historia paralela e incluso, dentro del libro, se juega con la propia autoría de la novela al relacionarse los textos con la obra de un escritor imaginario que aparece en la trama.

En definitiva, la argumentación a favor del hipertexto suele basarse en la errónea categorización de la narrativa tradicional como narrativa necesariamente lineal. Los defensores del hipertexto parecen asumir que la gran barrera que impide el eterno desarrollo de la trama en un libro es el espacio limitado. Sin embargo, tampoco dan cuenta de que el libro puede funcionar como un *link* eterno. Todas las obras literarias hacen referencias constantes a otras. La diferencia reside en que con el hipertexto basta con pulsar una tecla para acudir a esas referencias mientras que con el libro se precisa de una colaboración mucho más activa, pero, al fin y al cabo, ¿no podría una biblioteca ser considerada un hipertexto gigante? O, siguiendo el estudio del fenómeno del fanfiction podríamos argumentar que los *fics* funcionan como lexías de las obras originales, permitiendo al lector navegar por versiones alternativas.

Aunque el hipertexto tiene la ventaja del acceso inmediato a las lexías, podría considerarse que su dependencia de los medios digitales es una desventaja. Un libro digital puede imprimirse o compartirse, pero el hipertexto impone una nueva forma de jerarquizar el acceso a la lectura; la llamada brecha tecnológica, de la que ya se habló en el comienzo de este capítulo.

Otra de las preconcepciones del hipertexto, como en una paradoja descrita por Michael Foucault (1996), supone que el lector deja de estar totalmente controlado y limitado por las decisiones del autor respecto a estructura y sucesión. El hipertexto libera al lector de la dominación lineal del autor para hacerlo presa de sus propias barreras culturales. En palabras de Stuart Hall:

“Los signos visuales simples parecen haber adquirido una «casi-universalidad» en este sentido: aunque reste evidencia de que son aparentemente códigos visuales «naturales» son específicos de una cultura. Sin embargo, esto no significa que no existan códigos que han sido profundamente «naturalizados». La operación de códigos naturalizados revela no la transparencia y «naturalidad» del lenguaje sino la profundidad del hábito y la «casi-universalidad» de los códigos en uso. Ellos producen reconocimientos aparentemente «naturales». Esto tiene el efecto (ideológico) de ocultar las prácticas de codificación que están presentes. Pero no debemos ser engañados por las apariencias. En realidad, lo que el código naturalizado demuestra es el grado de hábito producido cuando hay un vínculo y reciprocidad -una equivalencia- entre los extremos de codificación en un intercambio de significados. El funcionamiento de los códigos en el extremo de la decodificación frecuentemente asumirá el status de percepciones naturalizadas”

(Hall, 1980: 135)

También podría considerarse que la incorporación del vídeo y el audio refrenan el poder imaginativo del lector al imponer una visión de la historia. En definitiva, frente a la aparente liberalización, el hipertexto rearticula unas barreras con los elementos disponibles en cada cronotopo o contexto:

“La mezcla de tiempos en los medios, dentro del mismo canal de comunicación y a elección del espectador/interactor, crea un collage temporal, donde no sólo se mezclan los géneros, sino que sus tiempos se hacen sincrónicos en un horizonte plano, sin

principio, sin final, sin secuencia. La atemporalidad del hipertexto de los multimedia es una característica decisiva de nuestra cultura [...]. La historia se organiza en primer lugar según la disponibilidad de material visual, luego se somete a la posibilidad informatizada de seleccionar segundos de estructuras para que se unan o separen según los discursos específicos. [...] Si las enciclopedias han organizado el conocimiento humano por orden alfabético, los medios electrónicos proporcionan acceso a la información, la expresión y la percepción según los impulsos del consumidor o las decisiones del productor. Al hacerlo, todo el ordenamiento de los sucesos significativos pierde su ritmo cronológico interno y queda dispuesto en secuencias temporales que dependen del contexto social de su utilización” (Castells, 1997: 296-297)

Del mismo modo, la mabición de un relato que contenga todas las historias, puede desembocar en un modelo *de superficie* (Jameson, 2001: 53). Como señala Jameson, “el mundo pierde su profundidad y amenaza con convertirse en una superficie brillante, una ilusión esteroscópica, un flujo de imágenes fílmicas carentes de densidad “(2001; 53). Así mismo, la hiperinformación no tiene por qué relacionarse con la calidad, pues como dice Baudrillard (1978), la comunicación es víctima de un exceso de comunicación, lo que produciría una impulsión del sentido, la pérdida de lo real, el reino de los simulacros. Por su parte, Vattimo (1989) expresa que “en lugar del ideal emancipador moldeado sobre la autoconciencia desarrollada, sobre el perfecto discernimiento del hombre [sic] que sabe cómo suceden las cosas [...], se instaura un ideal de emancipación basado más bien en la oscilación, la pluralidad y, en definitiva, en la erosión del propio «principio de realidad»” (1989: 58).

En conclusión, es bastante probable que la trama principal de una historia de hiperficción se pierda en la vorágine de *lexías*, cuyo ideal era la de emancipar al lector de las rígidas estructuras de la sucesión de capítulos. Sin embargo, el lector puede llegar a perder el sentido principal de la historia, por lo que el viaje se volvería no liberador, sino tumultuoso. Es por ello que la hiperficción no rompe la relación escritor/lector, tan sólo transforma al lector en un colaborador, en un viajero libre para adentrarse en la trama a su libre albedrío, pero sin poder real sobre ella ya que en última instancia es el autor quien posee la legitimidad del mundo que ha construido. Ciertamente es que la forma de adentrarse en una novela contribuye a modificar la perspectiva e incluso la visión que el lector tendrá sobre los acontecimientos y su desarrollo, pero a esto hay que añadir que en la hiperficción el lector no posee una guía; se limita a dar palos de ciego, a escoger *lexías* al azar que le conducirán a un conocimiento profundo respecto al desarrollo de la trama o a un callejón sin salida que le obligará a volver empezar. Tan sólo en posteriores relecturas la capacidad electiva se transforma en decisión con conocimiento de causa. La creatividad sigue anclada en la posición del autor, el lector sólo es libre para imaginar.

6.3 *Lutther Blissett, Wu Ming y los wikilibros. La escritura sin autores*

“Dejadme que os proporcione algunos detalles de cómo funcionan aquí las cosas. El enorme poder de esta ciudad, puente entre Oriente y Occidente, no se basa en el agua, tal como unos locos y geniales artistas la concibieron, y menos aún en el crisol de artistas y literatos que la pueblan. Desde hace ya siglos los señores de esta laguna tejen una intrincada tela de araña de poderes y de espías, de guardias y magistrados a los que poco o nada escapa. [...]. Pesos y contrapesos garantizan el poderío de la Serenísima, lo único que de verdad cuenta, en un juego de espejos que devuelven imágenes deformadas, donde lo que aparece no es real, y lo que es se oculta a menudo tras pesados cortinajes.”

(Lutther Blissett, 1999: 474)

Luther Blissett¹⁶⁵ es un pseudónimo colectivo que aglutina a una serie de artistas y activistas europeos que en 1994 se unieron para enfrentar a la sociedad italiana a un debate cultural sobre la industria del entretenimiento. En un plan quinquenal que duró hasta 1999, los miembros del proyecto realizaron una serie de acciones desde y en contra los medios de comunicación para denunciar sus incoherencias y politización. El movimiento destacó por su originalidad y espíritu travieso. Tal y como asegura Fernández-Savater en el prólogo de *Esta revolución no tiene rostro*, el Wu Ming sobrevive “riendo de frente al horror, para resistir, riendo frente al peligro, para redimensionarlo, riendo para incendiar los tigres de papel” (Wu Ming, 2002: 7).

Convirtieron la reivindicación en espectáculo, en un carnaval que denunciaba la manipulación de constelaciones culturales enteras (como la “cultura pop”) para “desviar sus elementos en un sentido emancipador y construir narrativas de masas políticamente orientadas” (Wu Ming, 2002: 3). Este espíritu carnalesco remite a la obra de Mijail Bajtin, sobre la cultura popular en la Edad Media, ya que existe un paralelismo en su forma de analizar el carnaval y los juglares y el Lutter Blisset:

“Cuando se establece el régimen de clases y de estado, se hace imposible otorgar a ambos aspectos derechos iguales, de modo que las formas cómicas –algunas más temprano, otras más tarde–, adquieren un carácter no oficial, se complica y se profundiza, para transformarse finalmente en las formas fundamentales de expresión de la cosmovisión y la cultura popular” (Bajtin, 1974: 17)

¹⁶⁵ Aunque generalmente se define el nombre de Luther Blissett como un pseudónimo que aglutina todo un movimiento político-artístico, su realidad es mucho más compleja. Ellos mismos se definen como una *reputación abierta*; esto significa que los diversos participantes en el juego del “nombre múltiple” “no eran jirones de un conflicto de personalidad esquizofrénico, sino varias facetas de una sola identidad. Cada vez que tú utilizabas el nombre Luther Blissett, hacías algo más que adherir a un proyecto: te convertías en Luther Blissett, eras Luther Blissett.” (Jenkins, 2006)

Lutter Blisset se transformó en una firma colectiva de acciones estéticas y políticas. Reclamaron la creatividad, la imaginación, convencidos de que esta tiene consecuencias reales si se aplica sobre el mundo. La teatralidad de algunas de sus acciones poseía interés artístico, pero también subversivo: se situaban “entre el arte y la vida. En realidad, es la vida misma, presentada con los elementos característicos del juego” (Bajtín, 1974: 12).

Una de las aportaciones más interesantes del Lutter Blisset fue la reapropiación del denigrado término *cultura popular* frente a la llamada *cultura de masas*. Según su concepción el calificativo “de masas” se refiere, no al público hacia el que está dirigido, sino a quien la produce, distribuye y promueve. Por su parte, la cultura popular hace hincapié en los receptores, en quienes la aprovechan, incorporándola a su propia vida.

“Las transformaciones en curso están esfumando las distinciones entre quienes producen y quienes aprovechan. Ya era un límite «poroso» y repleto de agujeros, pero hoy la red está desmantelando todos los puestos de guardia. Por un lado, el *mainstream* tiene menor importancia que antes (final de la «hit culture»: los discos de éxito venden increíblemente menos que antes, las películas de éxito recaudan mucho menos en taquilla), por otro lado, hay una vertiginosa y borboteante proliferación de nichos de consumo/reescritura/reapropiación.” (Jenkins. 2006: 11)

Asociados al *Lutter Blisset project*, se creó el *Wu Ming*, que significa anónimo y también es una firma común entre ciudadanos chinos que exigen democracia y libertad de expresión. Este grupo, que se califica a sí mismo como *underground* y *postvanguardista*¹⁶⁶, fue creado en el 2000 en Bolonia. Su intención fue revolucionar el panorama literario proponiendo una

¹⁶⁶ Los Wu Ming reconocen la clara influencia que tuvo en ellos los “Cadáveres exquisitos” surrealistas, una técnica literaria basado en un juego, bastante popular durante las Vanguardias. Los “Cadáveres exquisitos” consistían en una hoja de papel que iba rotando entre los escritores de modo que cada uno de ellos formulaba una frase sin conocer las precedentes. Al final los resultados iban de lo absurdo a lo asombroso. Los Wu Ming heredaron tanto la técnica como su concepción de juego.

escritura sin autores. La filosofía subyacente trata de superar la concepción de genio creador, que según sus estándares es un mito, una justificación ideológica de la represión y la desigualdad. Para ellos la importancia reside en la propia obra, no en quién la produce. Coherentes con sus tesis, los miembros del Wu Ming, se niegan a hacer pública su imagen ante los medios de comunicación:

“Una vez que el escritor se convierte en un rostro... se inicia un torbellino caníbal: ese rostro aparece por todas partes, casi siempre en forma inoportuna. La foto demuestra mi ausencia, es un estandarte de distancia y soledad. La foto me paraliza, congela mi vida en un instante, niega mi transformación en algo distinto, mi devenir. Me convierto en un «personaje», material de relleno para compaginaciones de último momento, un instrumento que amplifica la banalidad. Por el contrario, mi voz, con sus matices, con sus cadencias, con su dicción imprecisa, su tonalidad, ritmo y pausa, titubeos, es el testimonio de una presencia aun cuando no estoy, me acerca a las personas y no niega mi devenir porque es una presencia dinámica, imprecisa, palpitante, aunque parezca estática”. (Wu Ming¹⁶⁷, 2007: sn)

Sus influencias literarias son ricas y variadas; abarcan desde el fanfiction (a veces se han definido como un *fandom* sin movimiento base) hasta Raymond Carver¹⁶⁸, Joseph Campbell¹⁶⁹ y Jorge Luis Borges, de quien extraen la idea del planeta Tlön, en el que “es raro que los libros estén firmados. No existe el concepto del plagio: se ha establecido que

¹⁶⁷ Entrevista realizada por varios periodistas, pertenecientes al Wu Ming, sobre el libro *Maritana*, publicada en la página web de la novela.

¹⁶⁸ Escritor Estadounidense (1938-1988) perteneciente al movimiento literario del realismo sucio, caracterizado por dar mayor importancia al contexto y la ambientación descrita de forma realista y cruda, que a la descripción que busca la belleza estilística

¹⁶⁹ Escritor y mitólogo estadounidense (1904-1987). Realizó un estudio comparativo de los mitos y mitologías de todo el mundo para buscar patrones culturales que se repetían. Su obra sigue siendo utilizada en la actualidad para analizar el poder de atracción y el significado profundo de productos de la cultura popular, como en el caso de *La guerra de las galaxias*.

todas las obras son obra de un solo autor, que es intemporal y es anónimo.” (Borges, 1978: 28). Y no es por azar que según una de las escuelas filosóficas de Tlön, “todos los hombres [sic] que repiten una línea de Shakespeare, son William Shakespeare” (Borges, 1978: 26). Pusieron en práctica sus teorías publicando varias obras, tanto novela como ensayo u obras de teatro, escritas de forma colectiva, siendo la más famosa *Q* (1999). No se limitan a elaborar historias; elaboran sentidos, nuevos mitos que reconquistar en comunidad.

“Los narradores tienen que zambullir sus manos en un mar de historias, y aceptar el hecho que son solamente reductores de complejidad, «filtros» entre la mitosfera y la gente. Fuera de esto no hay ninguna «originalidad»”, sólo puedes ser «original» en el modo con que filtras y reelaboras lo que recibes de tu comunidad” (Jenkins, 2006: 5)

Todas sus obras fueron publicadas bajo licencia *Creative Commons*¹⁷⁰ u otras modalidades de licencias del tipo *copyleft*¹⁷¹, cuya reproducción (completa o parcial) se permite en cualquier formato siempre y cuando no sea con fines comerciales, porque para ellos las historias pertenecen a todos y porque consideran que la propiedad privada en la cultura popular es una contradicción:

“Las historias deben circular libremente, fertilizar los cerebros, y acrecentar la reputación abierta de cualquier autor. Este es el motivo por el cual nuestros libros, como objetos materiales y envases para las historias, tienen un precio (de modo que podamos vivir por escribirlas), mientras que como historias inmateriales pueden ser reproducidos libremente, bajo una economía que está basada en la abundancia y no en

¹⁷⁰ Licencia que, como ya se dijo, permite la libre distribución, y en determinados casos la modificación de determinadas obras, siempre y cuando quede reconocida la autoría original.

¹⁷¹ Modalidad de Propiedad Intelectual en la que los autores, bajo determinadas cláusulas legales, permiten que su obra sea modificada o reproducida.

la escasez: no puede haber un límite a la cantidad de historias, podríamos llenar el depósito al infinito.” (Jenkins, 2006: 5).

Cabe destacar que el movimiento no debe definirse como un acto de violencia contracultural, sino que es una derivación reflexiva de los contenidos culturales en los que se ven inmersos. Herederos, en cierto modo, de Wu Ming, se ha desarrollado en la red las *wikinovelas*;¹⁷² relatos colectivos alojados en un servidor de Internet que permite que todos los lectores/escritores puedan participar modificando la historia o añadiendo nuevos capítulos. Incluso es posible enlazar nuevas tramas, como en la hiperficción. Para ellos la importancia reside en la creación, en la propia historia, no en su autoría.

Las *wikinovelas* son, pues, una expresión de literatura participativa, de creación colectiva en la que se experimenta con la hipertextualidad y los multilenguajes. Sin embargo, existen diferencias fundamentales. El Wu Ming es un movimiento fuertemente politizado, cuya ideología se expresa en la trama de sus novelas, cosa que no ocurre con las *wikinovelas*, aunque su filosofía es cercana al *open source*.¹⁷³ Wu Ming no es tanto un colectivo como una co-individualidad, mientras que en las *wikinovelas* la autoría se diluye. Pero quizás, la diferencia más significativa estriba en los métodos de trabajo. Los escritores del Wu Ming escriben “como si fuera una banda de Jazz”. No necesitan encontrarse en el mismo lugar, pero están en constante comunicación para concretar líneas argumentales y construcción de

¹⁷² Es importante explicar que la genealogía de todos estos movimientos no es clara; así, mientras que a través de los manifiestos y proclamas podemos datar el surgimiento del Lutter Blisset o del Wu Ming, las *wikinovelas* están en cierto modo relacionadas con prácticas más antiguas al surgimiento de Internet por lo que resultaría erróneo tratar de situarlas, aunque sí se puede afirmar que las actuales *wikinovelas* adoptaron el corpus filosófico del Wu Ming.

¹⁷³ Filosofía proveniente del ámbito de la informática que defendía el libre acceso a los códigos de los programas para que colectivamente se pudieran ir realizando modificaciones y mejoras. Sus ideas trascendieron el ámbito de la informática para ir a situarse en el concepto de “cultura libre”.

personajes. En ese sentido las *wikinovelas* son más libres, permitiendo a los participantes crear sus propias tramas paralelas.¹⁷⁴

Por lo que puede comprobarse las redes de creatividad se encuentran en constante reinención, surgimiento y transformación, ya sea por la inserción de las capacidades de las nuevas tecnologías que contribuyen a ampliar el concepto clásico de trama, como en la hiperficción, o la de instaurar revoluciones culturales que socaven la noción de autor:

“Cada vez somos más conscientes de un hecho: nosotros no hacemos literatura en sentido estricto. La «literatura pura», el mundo de los literatos, nos produce claustrofobia. Es un horizonte estrecho, contemplado desde camarillas autorreferenciales. Nosotros somos «narradores a través de cualquier medio». Hemos hecho incursiones en el cine, en el cómic y en los juegos de rol. Hemos formado en el Luther Blissett Project, que era todo lo multimedia y transmedia que alguien pueda imaginar. Probablemente las novelas sean nuestro principal instrumento de expresión, pero no son el único.” (Wu Ming¹⁷⁵, 2007: sn)

A caballo entre ellas podemos encontrar el fanfiction, que supone una verdadera toma de conciencia por parte de los públicos, frente a la hiperficción, que en la actualidad es un ámbito que está siendo tomado por escritores profesionales, o el Lutter Blisset que adscribe su libertad creativa a unos paradigmas teóricos que han de ser aceptados para poder participar en el movimiento.

Uno de los aspectos más interesantes del Lutter Blisset y el Wu Ming es que son los únicos sistemas alternativos de los que podemos afirmar que constituyen un movimiento

¹⁷⁴ Otro ejemplo de creatividad colectiva a través de las nuevas tecnologías son los *Keitai bunko*, de Japón, novelas vinculadas a un servidor red que son enviadas a través de archivos descargables al teléfono móvil.

¹⁷⁵ Entrevista realizada por varios periodistas, pertenecientes al Wu Ming, sobre el libro *Maritana*, publicada en la página web de la novela.

organizado; con una ideología y unas finalidades claras. Se trata de una cultura participativa que ha sabido combinar la crítica con su inserción dentro del panorama literario, tanto el tradicional como el cibernético.

6.4 Escritura colectiva en el NaNoWriMo¹⁷⁶

Ubicado en un espacio intermedio entre lo *online* y lo *offline* encontramos el NaNoWriMo¹⁷⁷, un proyecto global en el que a través de Internet se propone la realización, en un mes, de una novela de 50.000 palabras (175 páginas aproximadamente). Existe una página web oficial en la que todos los participantes deben formalizar su inscripción e ir añadiendo al contador las palabras escritas. Se trata de un el movimiento que supera los bastiones del ciberuniverso para pasar al mundo físico, al propiciar que se creen reuniones de escritura colectiva (en distintos puntos del planeta) en las que los autores, además de adelantar y compartir el desarrollo de su novela, crean retos y juegos que se van incorporando a la trama de sus historias. En cierta manera recupera las tradicionales tertulias literarias, con intercambios de información, ayuda mutua, etc. pero incorporando una dimensión de juego y diversión, puesto que los premios ante la consecución del NaNo son de carácter simbólico. El Nano se configura así como un movimiento mundial en el que escritores anónimos se codean con figuras internacionales tales como Neil Gaiman¹⁷⁸.

¹⁷⁶ Este apartado está basado en una investigación paralela titulada *Escritura colectiva en el NaNoWriMo* cuyos resultados se presentaron en el XV Congreso Nacional de Sociología de Castilla-La Mancha celebrado en Almagro en noviembre del 2010.

¹⁷⁷ Acrónimo de *National Novel Writing Month*

¹⁷⁸ Escritor y guionista británico. Entre sus obras más destacadas se incluyen *Buenos Presagios* (escrita junto a Terry Pratchett), *Coraline* (que fue adaptada al cine con una animación en *stop motion*), *American Gods* (ganadora de los premios Nebula, Hugo, Locus y Bram Stoker) y la serie de cómics *The Sandman*.

El interés por incluir este movimiento en esta tesis se debe a que cuenta con una serie de atributos que se relaciona con las hipótesis principales del proyecto:

1. El NaNoWriMo se centra en la dimensión creativa de la escritura

Uno de los principales debates que plantea el estudio del fenómeno del NaNoWriMo, es su capacidad para ser considerado como un movimiento artístico, ya que incumple dos de los requisitos que históricamente se ha asociado con la creación literaria, esto es la publicación y la creación de una “obra cerrada”, entendida esta como un producto revisado y validado.

Al ser el NaNoWriMo un sistema colaborativo de incentivación, lo que promueve es la escritura, no la publicación. A pesar de las novelas concluidas y de que algunas de ellas hayan sido publicadas en editoriales, el reto que propone se basa en la cantidad de palabras escritas y en las interacciones entre los participantes, quienes comparten no sólo los argumentos de sus historias, sino diferentes perspectivas respecto a lo que significa el acto de escribir. Es por ello que el interés de esta práctica se basa en que proporciona un campo de investigación sobre la configuración de sistemas sociales que ayuden a aprehender las interrelaciones y las redes de creatividad y participación

Por otra parte, la filosofía del proyecto del NaNo no se encuentra acotada por las reglas del arte. Tal y como explican sus creadores:

“Debido al tiempo limitado para escribir, lo ÚNICO que importa en NaNoWriMo es la producción. Es cantidad sobre calidad. Este enfoque suicida te obliga a bajar tus expectativas, tomar riesgos y a escribir sobre la marcha.” (NaNoWriMo.org, 2011)¹⁷⁹

En este sentido queda relegada a segundo plano la función estética del arte, según la cual el objetivo de una obra literaria no se limita simplemente a plasmar sensibilidades, sino que ha de hacerlo de la forma más artísticamente posible siguiendo o rompiendo los cánones o corrientes literarias en las que se ve inmersa. Las prisas, el estrés de escribir una novela en 30 días y la imposibilidad de corregir y releer dificultan en gran manera el cuidado estético de la obra. Escribir en NaNo tiene más que ver con el logro del desarrollo de una trama o argumento que con cuestiones tales como la innovación en la técnica literaria o de la experiencia novelística. Sin embargo, una de sus grandes aportaciones reside en la democratización de la creatividad. El NaNoWriMo, promueve la idea de que la creación está abierta a todos aquellos que quieran participar:

“Se basa en la idea un tanto ridícula que todos en el mundo debe pasar noviembre escribiendo una novela de 50.000 palabras a partir de cero. No hay jueces. Ni siquiera se lee el manuscrito, en el concurso sólo se escribe. Al final del mes, tú subes tu borrador, y tenemos un sistema que lo carga, cuenta las palabras, e inmediatamente lo elimina. En definitiva, se trata del peor concurso de escritura de la historia: gastas 30 días en escribir una novela que nadie lee. Pero el hecho de que nadie lo lee es un aspecto muy interesante del NaNoWriMo. Se puede desactivar al editor interno, que hace que muchos de nosotros cuando vayamos más lentos cuando nos sentamos a escribir un primer borrador. Tienes la oportunidad de liberarte de la voz interior que

¹⁷⁹ En inglés original, traducción propia

dice que eres un escritor horrible y que no tiene sentido hacer esto. Te permite dejar fuera de control a la imaginación durante 30 días. Una vez que hayas hecho esto, se cambia para siempre la forma de escribir los primeros borradores.” (NaNOWriMo web)¹⁸⁰

Por otra parte, elimina la presión de crear una “obra cerrada”. El proyecto parte de la idea que la literatura es ensayo y error. Los primeros trabajos de un escritor no suelen ser buenos; hay que perseverar y no rendirse ante los fracasos. “No te engañes, al principio escribirás un montón de mierda” comenta Chris Baty, creador del NaNoWriMo, lo importante es el reto simbólico que se crea, el vencer a la pereza y ponerse a escribir. Es por ello que el premio ante la consecución del reto es una mera mención de ganador y una fiesta “fin de NaNo” entre los participantes que se reunieron para escribir.

“El verdadero premio de NaNoWriMo es el manuscrito mismo, y el regocijo que se obtiene cuando uno se propone un objetivo a la vez creativo y ambicioso, y lo alcanza.” (Baty, 19 de noviembre 2007)¹⁸¹

El NaNo sitúa los participantes en un estado que péndula entre la presión (si observamos los foros las palabras más repetidas durante el mes de noviembre son estrés, frustración o cansancio) y la diversión ante la libertad creativa y estética. Esta última dimensión experimental es compartida por el fanfiction, en el cual se subraya la capacidad de los escritores para crear, no únicamente una copia de la obra original o una posible continuidad, sino para reconfigurar los significados y dar lugar a un producto diferente que no tiene por

¹⁸⁰ En inglés original, traducción propia

¹⁸¹ En inglés original, traducción propia

qué tener necesariamente un final, ya que en el fanfiction son habituales las obras inacabadas o abandonadas ante la necesidad del autor por crear algo nuevo.

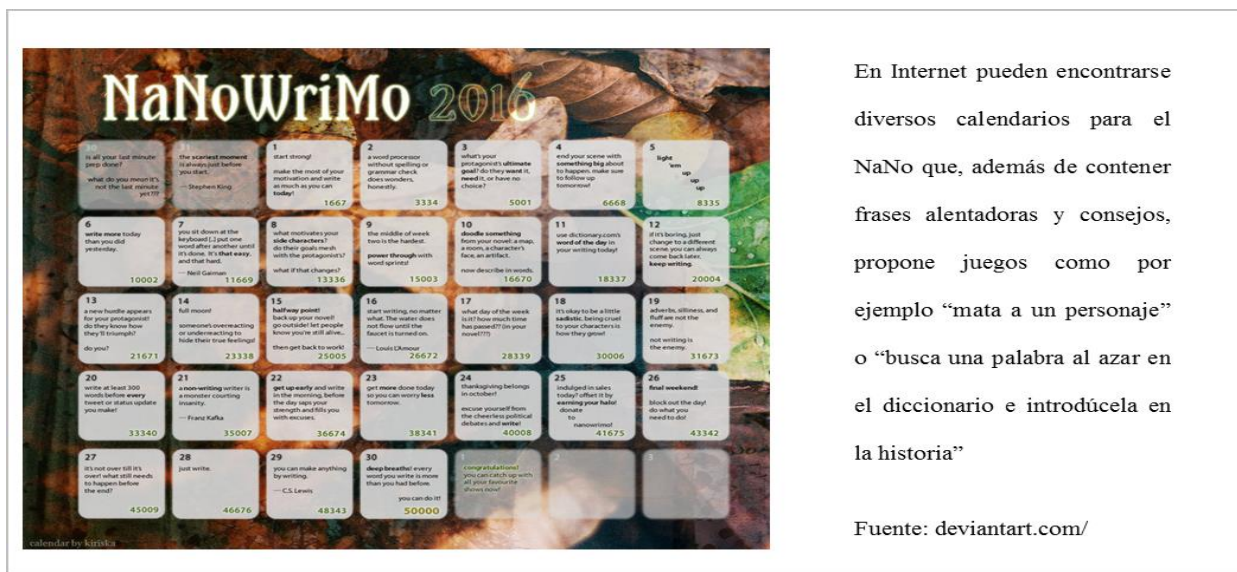
2.El NaNoWriMo fomenta la democratización del concepto de autor y recupera la dimensión fruitiva del acto creativo frente a la creciente profesionalización

En el NaNoWriMo no hay profesionalización, la única presión es la del tiempo y la página en blanco. El Nano recupera y trae a la actualidad el espíritu libre y de juego del Lutter Blisset., pues en las quedadas entre los participantes no sólo se comparten argumentos o consejos, sino también la dimensión lúdica. Por ejemplo, es habitual que durante la escritura se propongan juegos que conectan directamente con las vanguardias, como los cadáveres exquisitos, o los juegos de palabras. Lo que hace que el NaNo se convierta en una forma de vinculación entre los escritores que viven en una misma región.

“¿La diversión? La diversión de escribir una novela fue una revelación que descubrimos, era como ver la televisión. Se junta a un grupo de amigos juntos, nos hacemos con un tanque de cafeína y comida basura, y miras una pantalla que brilla intensamente por un par de horas. Es entonces cuando una historia gira fuera en sí delante de ti”. (NaNoWriMo.org, 2011)¹⁸²

Imagen V: Calendario del NaNoWriMo

¹⁸² En inglés original, traducción propia



En Internet pueden encontrarse diversos calendarios para el NaNo que, además de contener frases alentadoras y consejos, propone juegos como por ejemplo “mata a un personaje” o “busca una palabra al azar en el diccionario e introdúcela en la historia”

Fuente: deviantart.com/

Del mismo modo, el NaNoWriMo puede conectarse con la reapropiación del concepto de cultura popular frente a la llamada cultura de masas, en el sentido aportado por el Lutter Blisset. Según su concepción el calificativo “de masas” se refiere, no al público hacia el que está dirigido, sino a quién la produce, distribuye y promueve. Por su parte, la cultura popular hace hincapié en los receptores, en quienes la aprovechan, incorporándola a su propia vida.

Una característica peculiar del NaNoWriMo, es la capacidad de los usuarios para conformar sus espacios de interacción de forma independiente a la página oficial.

El NaNoWriMo es, en palabras de sus propios creadores: “Un enfoque divertido y lleno de improvisación en la escritura de novelas”. El proyecto surgió en 1999, cuando un grupo de amigos decidió reunirse para llevar a cabo un reto: escribir una novela en un mes.

“Durante ese primer año éramos 21, y nuestro atracón de escribir novelas en julio tenía poco que ver con cualquier ambición que podríamos haber albergado respecto a la literatura. No reflejó las esperanzas que teníamos de explotar a nuestro ser creativo, no. Queríamos escribir novelas por las mismas razones tontas por las que los veinteañeros crean bandas; porque queríamos hacer ruido, porque no teníamos nada

mejor que hacer, y porque pensamos que como novelistas nos sería más fácil conseguir citas que como no-novelistas.” (NaNoWriMo.org, 2011)¹⁸³

Al siguiente año se creó la página web, ampliando la participación más allá del grupo de iguales. Sin embargo, el verdadero comienzo del NaNoWriMo fue a partir del año 2001 (Véase Tabla XII) cuando su difusión a través de los blogs y foros, y gracias al poder del boca a boca, se convirtió en un proyecto mundial en el que escritores, tanto noveles como personas relacionadas con la industria editorial, aceptaron el reto de escribir por escribir.

Tabla XII: Participación en el NaNoWriMo (1999-214)

<i>Ediciones</i>	<i>Participantes</i>	<i>Ganadores</i>
1999	21	6
2000	140	29
2001	5000	700
2002	13.500	2.100
2003	25.500	3.500
2004	42.000	6.000
2005	59.000	9.769
2006	79.813	12.948
2007	101.510	15.333
2008	119.301	21.683
2009	167.150	32.178
2010	200,530	37,479
2011	256,618	36,843
2012	341,375	38,438
2013	310,095	42,221
2014	310,09	58,917

¹⁸³ En inglés original, traducción propia

3. El sistema organizativo del NaNo convive entre la centralización y la descentralización, lo que lo convierte en una forma diferente de sistema organizacional.

Unas de las principales dificultades que conlleva el estudio del NaNoWriMo es su descentralización. A pesar de que el NaNoWriMo está centralizado a través de la página oficial y que quedan reservados los derechos respecto al uso del nombre y los logotipos, parte del éxito del proyecto viene de sus resonancias en todo tipo de foros y páginas web. Así, por ejemplo, si observamos la tabla XII, encontramos que el enorme éxito de convocatoria del proyecto, que pasó de tener 150 a 5000 participantes, se debió no a la página web sino a toda una serie de personas que compartieron la experiencia del NaNo en sus blogs.

Del mismo modo, su división en regiones en las que los usuarios autogestionan su forma de interactuar contribuye a que la experiencia del NaNo sea diferente no sólo entre países sino también entre ciudades.

En este sentido podemos afirmar que los participantes reconfiguran y contribuyen a la construcción del NaNo como significado y movimiento. Así, por ejemplo, la traducción de la página web oficial al castellano fue una iniciativa de participantes españoles que se unieron a través de foros independientes.

¹⁸⁴ Ver en el apartado de recursos web de la bibliografía

Esta característica vital en el NaNoWriMo, es decir la centralización y la libertad de los usuarios para reconfigurar sus espacios de sentido, dificultan su clasificación. La propia página web declara que el NaNoWriMo es un proyecto, en tanto en cuanto se trata de un conjunto de actividades coordinadas en busca de cumplir un objetivo específico. Sin embargo, la diversidad de resultados obtenidos, como las interrelaciones personales o el surgimiento de actividades paralelas, como el proyecto de editar la novela del NaNo en un mes, o el *quinesob*; esto es, escribir 20000 palabras en una quincena y entre cuyas reglas se permite la creación de trabajos derivados, como el fanfiction, hacen que la definición no resulte adecuada. Del mismo modo, difícilmente puede ser considerado como un movimiento, puesto que la falta de unos objetivos específicos más allá del NaNo, su intermitencia en el tiempo, las diferencias espaciales y la falta de una ideología explícita no concuerdan con las características de los movimientos sociales. Es por ello que el concepto *desorganización*, tal y como lo define Lash (2005), es el que más se adecua para este fenómeno. Según este autor, una *desorganización* está compuesta por dos sistemas diferentes, por un lado: “son sistemas jerárquicos de reglas normativas”, y por el otro configuran “campos de juego de agentes que interactúan, actúan estratégicamente y negocian” (Lash: 2005,79). Entender el NaNoWriMo como una desorganización ayuda a comprender algunas de sus peculiaridades

- En primer lugar, el sistema normativo del NaNoWriMo, al igual que el de las desorganizaciones “No están coordinadas de manera normativa sino por los valores y son quizás más indóciles que respetuosas de las reglas” (Lash, 2005: 82). Efectivamente, el sistema de reglas del NaNo se debe más a la petición de

los propios usuarios que a la filosofía del proyecto, tal y como lo expresa Chris Baty:

“Al principio, yo estaba desconcertado. ¿Reglas? ¿No se han dado cuenta estas personas de que las «reglas» no habían sido más un aspecto contradictorio que me había sacado de mi trasero el año anterior?” (Baty, 19 de noviembre 2007)¹⁸⁵

Finalmente se decidió que el NaNoWriMo versaría sobre novelas originales, quedando así excluidos el teatro, la poesía o el fanfiction. Sin embargo, al estar el proyecto basado únicamente en el conteo de palabras y al existir la posibilidad de enviar los textos cifrados no existe un control exhaustivo de dichas reglas. De hecho, otros aspectos de NaNo se encuentran en constante debate ¿La novela ha de ocupar las 50000 palabras o puede extenderse más allá?

- Otra de las características de las desorganizaciones es su carácter cambiante, local y global a la vez: “Las desorganizaciones son menos locales, menos fijas que las organizaciones informales, y suelen estar más dispersas en el plano global; cambian de manera constante y están literalmente en marcha” (Lash:2005, 80). Así, en lo referente a este estudio sólo se puede dar cuenta de la forma en la que se estructura el grupo de escritores de Madrid, en cual la estructura está constantemente cambiando en función de la disponibilidad de los participantes ya que “los participantes en las desorganizaciones no intervienen en actos unitarios sino en actividades” (Lash:2005,82). Es por ello que

¹⁸⁵ En inglés original, traducción propia

difícilmente se mantiene el mismo grupo de escritores, e incluso los líderes -en este caso carismáticos, se vuelven gestores del grupo por sus características personales, no por su relación con la web principal- van variando. Todo lo cual no dificulta las interacciones personales más allá del período del NaNoWriMo, ya que estas interacciones pueden ser entendidas como formas particulares de asociación en las que las jerarquías son difusas y las regiones configuran sus propios campos de sentido. Son, tal y como expresa Lash fluidas y móviles: “Cruzan fronteras y, como los rizomas, hunden raíces sin raíces” (Lash, 2005: 82)

- Respecto a las finalidades, el NaNoWriMo se orienta hacia unos objetivos concretos, pero en sus idearios no está contemplado el modificar, por ejemplo, los accesos a los sistemas de publicación o difusión de la cultura, sino al mero acto creativo como proceso de aprendizaje. Como las desorganizaciones “no producen valores: innovan y producen constantemente” (Lash:2005,83), pero no sólo respecto a la creación cultural sino también sistemas de gestión. Paralelas al NaNo surge el intercambio de diversos programas informáticos sobre conteo de palabras, edición etc. Es decir, que el NaNo, en cuanto desorganización, no se basa en la consecución del proyecto en sí, sino que trasciende sus propios términos.

En definitiva, el NaNo es un ejemplo de sistema participativo, ya que, frente a una organización estructurada y centralizada a través de la página web, acepta las iniciativas de sus participantes. La comunidad de sentido que se construye respecto al proyecto no tiene que ver con una estructura formal sino con las bases dinámicas y fluidas en las que lo

importante es la participación en pro de la consecución de un objetivo común, que no es tanto el de ganar como el de formar parte del proyecto. Es esta comunidad la que contribuye a ampliar los horizontes de sentido del NaNo, tanto a nivel virtual como a través de las interacciones reales.

6.5 Conclusiones: *La transmedia*

Los sistemas alternativos de los que se ha hablado en este capítulo presentan una forma diferente de comprender la creatividad y de introducir a los *prosumidores* dentro de los sistemas de publicación. Aunque se han presentado de forma individual, hay que comprender que todos forman parte del mismo proceso transformador que podemos identificar como cultura de la *convergencia* en el sentido que le da Jenkins:

“Con «convergencia» me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento «Convergencia» es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose” (Jenkins,2008: 11)

Aunque estos sistemas se han presentado como un capítulo diferente a la industria tradicional, hay que entender que en realidad se trata de una coexistencia que en muchos casos confluye (por ejemplo, pueden existir novelas publicadas por medios tradicionales que se hayan forjado en el fanfiction, la autoedición, el NaNoWriMo o el Wu Ming) y se retroalimenta, como cuando las obras originales inspiran a los fanfictions. Es por esto que las diferencias van más allá del hecho de la publicación tradicional o la digital, sino en las

percepciones sobre qué significa la cultura y su recepción, las *transmediaciones*¹⁸⁶ y la capacidad creativa de los actores situados al margen de las industrias del entretenimiento:

“La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan la información y el entretenimiento los consumidores de los medios” (Jenkins, 2008: 26).

Al entender estos movimientos como “convergentes” se configura un panorama mucho más amplio “donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder de productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles” (Jenkins, 2008: 251). Todo lo cual puede aplicarse, también al fanfiction, en especial si analizamos el posicionamiento de los fanescritores con respecto a la obra original.

Capítulo 7: El fanfiction como campo de lucha

Existen infinitas posibilidades de futuro que dependen de las decisiones que tomamos en el presente. Girar a la izquierda o a la derecha en una bifurcación de caminos, puede

¹⁸⁶ Transmedia es un término acuñado por Jenkins en 2003 para dar cuenta de aquellas narratividades que se desarrollan a través de múltiples medios y plataformas, aportando, cada una de ellas una evolución diferente. Sin embargo, aquí se usará la relectura que realiza Scolari (2008), ya que este autor incluyó las narraciones alternativas de los prosumidores como una de las variables de la transmedia.

cambiar el curso de la historia, de manera que a medida que caminas por la senda escogida, un futuro se va construyendo a tus pies y otro se va borrando a tus espaldas. Pero para quien puede viajar por el espacio y por el tiempo, para quien puede conocer el rostro del pasado o del futuro, la realidad no existe. Pues todo, absolutamente todo, se puede cambiar. Pasado, presente, futuro. Distintos trazos de un mismo continuo, semicircunferencias de un mismo círculo.

Y entonces, cuando contemplas sin velos el futuro, cuando lo ves a carne viva, cuando lo sientes en la piel, y regresas, regresas atrás para cambiarlo, ¿todo eso que ha pasado pero que ya no pasará, deja de existir? ¿Desaparece para siempre...como si nunca hubiera sucedido?

(Dryadeh, *Lo inevitable*)

Una de las principales críticas que puede hacerse a la obra de Jenkins es que las relaciones de poder se limitan a los sistemas de inclusión/exclusión que tiene la industria del entretenimiento para con los fans. Precisamente este autor incluyó en su libro *Covergence Culture* (2008) un capítulo referido a las luchas de la productora *Warner Bros*, dueña de los derechos cinematográficos de *Harry Potter*, contra los fans, donde se hace eco del caso de *El profeta diario*. Cuando esta web dedicada al mundo mágico, creada por una niña de 13 años, empezó a convertirse en una referencia en la búsqueda de información sobre la saga, la productora comenzó una batalla legal para clausurar la página. Sin embargo, en sus análisis tiende a obviar las relaciones de poder que se dan entre los propios fans, ya sea por causas culturales, por luchas en la imposición del sentido o por la capacidad de acceso a los productos culturales. Por señalar un ejemplo, Jenkins (2010) exploró cómo las fans de la serie televisiva de 1987 *La bella y la bestia* competían entre ellas para imponer una relectura del argumento de la serie desde una perspectiva que daba preferencia al desarrollo de la trama amorosa frente a los casos policiales. Jenkins analizó las luchas por la imposición del sentido a través de las experiencias, horizontes de vida e identificación con las lecturas referidas al amor romántico, sin tener en cuenta aspectos como las diferencias en el acceso cultural y su posible influencia sobre el papel que se juega dentro del fanfiction y el tipo de lecturas que se da a sus productos.

Este capítulo intentará abarcar ambas dimensiones del poder. En primer lugar, el horizontal, es decir, los conflictos y luchas simbólicas dentro de la comunidad de fanescritoras. Aunque este tema puede ser abordado desde una gran variedad de perspectivas, se ha optado por observar cómo el *imperialismo lingüístico* y cultural privilegian ciertas interpretaciones sobre la obra original. La segunda dimensión del poder que se explorará es la vertical, la que relaciona la comunidad de fanfiction con las industrias del entretenimiento. Sin embargo, tal y como veremos, ambas esferas se encuentran íntimamente relacionadas:

“El imperialismo lingüístico puede ser considerado una subcategoría del imperialismo cultural (por ejemplo: agencias de medios de comunicación, el mundo de la información, etc.), el imperialismo educativo (la importación de los modelos educativos occidentales, formación del profesorado, libros de texto, etc.). Así como los privilegios políticos que el Banco Central otorga a los Lenguajes Centrales en los sistemas educativos; (Mazuri, 2004) y el imperialismo científico (diseminación de paradigmas y metodologías del Centro, el cual controla el conocimiento de la Periferia). El imperialismo lingüístico puede encajarse en cada una de estas dimensiones” (Phillipson, 2009: 10)¹⁸⁷

7.1 *Conquista cultural y lingüística*

“Ningún Imperio dura para siempre...asi como tampoco deja de existir”
(Jookolkaab, *Imperio de las estrellas*)

¹⁸⁷ En inglés original. Traducción propia

Una forma de abordar el fanfiction es entenderlo como un fenómeno cultural en el que los escritores situados a los márgenes del mundo editorial pueden dar a conocer y difundir sus obras. Sin embargo, no todos los escritores tienen las mismas posibilidades ya que dentro de la supuesta capacidad de Internet para permitir a todo aquel que entre la libertad de expresión, siguen existiendo mecanismos de segregación y dominación en el uso del lenguaje y de las narratividades. Asistimos pues a una doble dominación. Por una parte, las obras originales en las que se basan los *fics* son mayoritariamente de origen estadounidense debido a la hegemonía en la exportación de sus productos culturales, con la única excepción de los productos de la industria del entretenimiento japoneses (*manga*, *anime* y videojuegos) que tienen dentro del fanfiction un público muy amplio. Productos culturales de otros países rara vez son reconfigurados en el mundo del fanfiction. Además, el acceso a los sistemas de publicación tradicional está condicionado por el lugar del mundo en el que se habita; tal y como veremos, en la industria editorial en países de lengua hispana existe un fuerte predominio de las editoriales de origen español, lo que hace que las posibilidades de publicación por parte de un autor hispanoamericano se vean reducidas. Por otra parte, existe una dominación lingüística. El inglés es el idioma que mayor influencia tiene dentro del mundo del fanfiction, por lo que ser capaz de leerlo y escribirlo otorga ventajas competitivas. El español es el segundo idioma en importancia en el mundo del fanfiction, sin embargo, se observa una tendencia al predominio del castellano frente a los diferentes usos y modismos de Hispanoamérica. Esto conlleva que dentro de la comunidad de fanfiction se ejerzan una serie de controles, internos y externos, para privilegiar unos usos del lenguaje sobre otros. Este aspecto se analizará a través de la perspectiva de escritoras de *fics* de diversos países de Hispanoamérica.

7.1.1 *La industria editorial en Hispanoamérica*¹⁸⁸

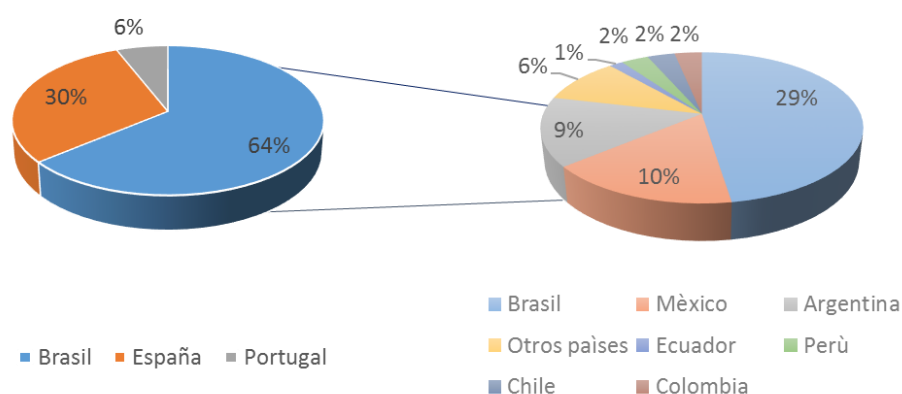
El análisis de la estructura de la industria cultural actual demuestra que el dominio del mercado editorial en lengua española pertenece a España, siendo así más fácil que, por ejemplo, en México se lean autores españoles que guatemaltecos a pesar de la distancia geográfica. Esto se traduce en una imposición y socialización de los usos del lenguaje y contenidos narrativos en las obras y autores que se publican. Así, según los datos proporcionados en *El comercio del libro entre España y Latino América: Disonancia en la reciprocidad* (Enríquez, 2006) y *El espacio iberoamericano del libro 2014* (CERLALC¹⁸⁹, 2014): durante 2013 en Latinoamérica se publicaron 302.199 títulos entre reediciones y novedades; De ellos el 64% correspondieron a Latinoamérica¹⁹⁰, y el 30% a España.

¹⁸⁸ En este capítulo se usará la palabra Hispanoamérica, ya que hacer referencia a los países en los que el español es la lengua oficial o co-oficial. Sin embargo, a lo largo del análisis se podrá observar que se habla de Latinoamérica, por dos razones, en primer lugar, por ser el término usado en las obras de referencia y en segundo porque las referencias se amplían a los países colonizados por España, Portugal, Francia etc.

¹⁸⁹ Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe

¹⁹⁰ Hay que tener en cuenta que el 29% de estos títulos fueron publicados en Brasil, es decir, que no están en español. Además, durante el 2013, España, Brasil, México y Argentina concentran el 77% del registro total de títulos.

Tabla XIII: Número de títulos registrados con ISBN en Iberoamérica 2013¹⁹¹



Fuente: CERLALC, 2014

Sin embargo, según Enríquez (2008), aunque América Latina produce más títulos que el país europeo, más del 50% de ellos prácticamente no entran al circuito comercial¹⁹², y el resto de ellos no logra una distribución eficiente en los mercados locales debido a los objetivos, características e infraestructura de sus agentes editores.

“Existen numerosas editoriales latinoamericanas que, a pesar de publicar obras de y con calidad, por su estructura y tamaño no están incorporadas al mundo de la edición internacional. Se encuentran en gran desventaja con respecto a España porque, mientras en el país ibérico los empresarios cuentan con importantes estímulos, subvenciones y una legislación y esquemas fiscales que favorecen tanto al mercado

¹⁹¹ Cifras provisionales

¹⁹² Téngase en cuenta que los datos manejados por Enríquez, también a partir de la explotación de los proporcionados por el CERLALC, son del 2006. Sin embargo, se observa que la distribución de títulos no ha cambiado, ya que en ese año los títulos en Latinoamérica representaban un 64% y los españoles un 36%.

interno como las exportaciones, en América Latina sólo algunos países han tomado medidas para fortalecer su industria editorial nacional, y estimular y promover la exportación de libros” (Enríquez, 2008,12)

Esta interrelación asimétrica entre las editoriales españolas y las hispanoamericanas se traduce en una dependencia que hace que el mercado latinoamericano se vea afectado por las vicisitudes del español. Así, en el año 2013, el número de registros en el ISBN en Latinoamérica disminuyeron en un 2,6%. España contribuyó en este descenso, con una pérdida de cinco puntos porcentuales, a pesar de que los títulos registrados en América Latina aumentaron 3,0%.

España cuenta con mejores estructuras para la distribución y venta a nivel nacional, además de su situación favorable para el comercio exterior, pues tiene más capacidad competitiva que todos los países latinoamericanos juntos. Siguiendo a Enríquez (2008), en España había, durante 2006, al menos 114 editoriales industriales que superaron la producción de mil títulos al año, en cambio en Latinoamérica sólo había 108, de las cuales el 90% eran filiales españolas.

Otro dato que ayuda a comprender las dinámicas de dependencia y fortaleza de los mercados es el número de importaciones y exportaciones. Siguiendo los datos proporcionados por la CERLALC (2014), la participación de América Latina en el comercio mundial de libros impresos se ha ido reduciendo paulatinamente, tanto en importaciones como en exportaciones. Así, mientras que, en 2001, América Latina representaba el 8,8% de las importaciones mundiales, su participación se redujo al 7,1% en 2013.

“A esta reducción de las cifras, además de las variaciones atribuibles a la crisis económica global, hay que adicionar la creciente presencia del comercio de libros electrónicos (cuyo peso relativo es significativo en los principales países

importadores, Reino Unido y Estados Unidos) y la tendencia general a la disminución de las tiradas editoriales.” (CERALC, 2014: 110)

Si atendemos a la balanza comercial de los países latinoamericanos durante el 2013, encontramos que su saldo es negativo para casi todos los países, a excepción de Uruguay. De hecho, se da la circunstancia de que los países que más importan, como México, Colombia y Perú, son también los que más exportan. Además, las cifras expresan una fuerte concentración, pues México, Brasil, Colombia, Chile y Perú agruparon el 68,6% del valor total importado en 2013 y México, Colombia, Argentina y Perú representaron el 80,9% de las exportaciones.

Tabla XIV: Balanza comercial de los países hispanoparlantes 2013

País	Exportaciones	Importaciones	Balanza comercial
Argentina	31.314	55.061	-23.747
Bolivia	197	14.212	-14.015
Brasil	18.352	170.263	-151.911
Chile	9.346	82.151	-72.805
Colombia	63.587	89.398	-25.811
Costa Rica	10.074	34.292	-24.218
Cuba	4.419	5.477	-1.058
Ecuador	6.459	53.333	-46.874
El Salvador	6.114	19.441	-13.327
Guatemala	2.831	42.116	-39.285
Honduras	299	15.749	-15.450
México	150.457	371.218	-220.761
Nicaragua	46	17.163	-17.117
Panamá	386	36.566	-36.180
Paraguay	563	13.621	-13.058
Perú	21.848	82.674	-60.826
República Dominicana	1.210	20.199	-18.989
Uruguay	2.312	1.470	842
Venezuela	64	35.577	-35.513
Total América Latina	329.878	1.159.981	-830.103
España	560.331	276.147	284.184
Portugal	66.229	52.787	13.442
Total Iberoamérica	956.438	1.488.915	-532.477

Nota: cifras espejo para Cuba, Honduras, Nicaragua y República Dominicana.

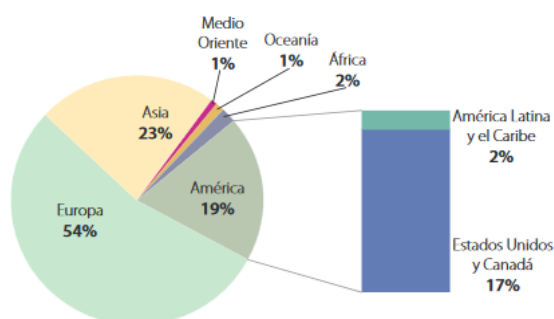
Fuente: CERLALC, 2014

“En el último lustro en varios países de América Latina, sobre todo entre los que tienen mayor producción: Argentina, Colombia, México y Brasil, se ha comenzado a hablar de que existe una sobreproducción de títulos, sin embargo, esto es una paradoja, pues estas mismas naciones, como ya se ha mencionado, no logran cubrir su demanda interna con producción nacional y recurren a las importaciones para poder hacerlo. La mayoría tienen una balanza comercial negativa, para algunas su mayor debilidad es el

incipiente desarrollo de la industria editorial local y, para otras, sus problemas más graves provienen del terreno de la distribución. Las que están en este último caso enfrentan una sobreproducción de títulos no porque las publicaciones sobren, sino debido a la escasez de distribuidores y a los insuficientes puntos de venta.” (Enríquez, 2008; 34)

Así mismo, cabe matizar que la mayor parte de las exportaciones de los países Latinoamericanos no se dan prácticamente entre ellos, sino con Europa.

Tabla XV: Exportaciones de los países latinoamericanos 2013



Fuente: CERLALC, 2014

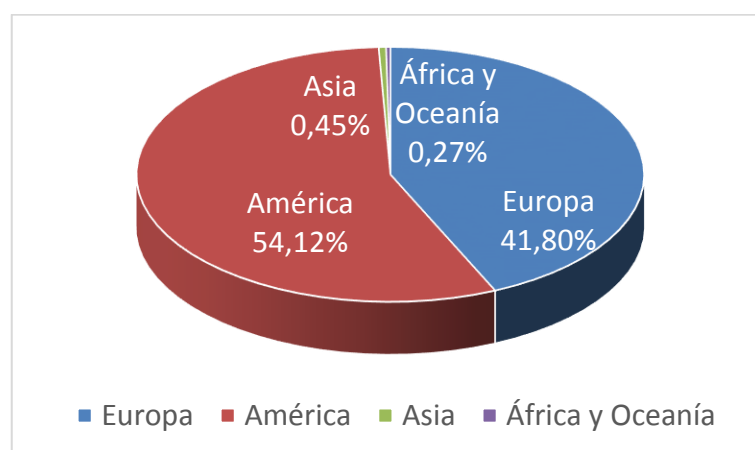
Francia, Portugal, Reino Unido, Alemania e Italia representan el 90,4% del total de los países receptores de exportaciones en Europa¹⁹³, pero el 51,95%, de estas exportaciones se corresponde a la venta de servicios de impresión de libros, no al sector editorial de los países latinoamericanos.

Si accedemos a los datos de importación y exportación de España, encontramos que la relación con Hispanoamérica no es simétrica. Según *El comercio exterior del libro 2014* (Asociación de las cámaras del libro de España, 2015), los países a los que más literatura

¹⁹³ Aun así, el comercio de libros en Istinoamérica sigue estando liderado por España, que representa el 59% de las exportaciones y el 19% de las importaciones de la región.

exportó España fueron México, con un 19,64%, Portugal, con un 11,69%, Estados Unidos, con un 7,26% Argentina, con un 7,03%, y Chile con el 5,51%. Entre estos cinco países suman el 51% del total de exportaciones y, junto con Colombia, Perú, Brasil, Costa Rica y Alemania, se llega al 71,29% del total. Si diferenciamos por zonas geográficas encontramos que entre América y Europa acumulan el 95,92% de la exportación total.

Tabla XVI: Exportaciones españolas por zonas geográficas 2014

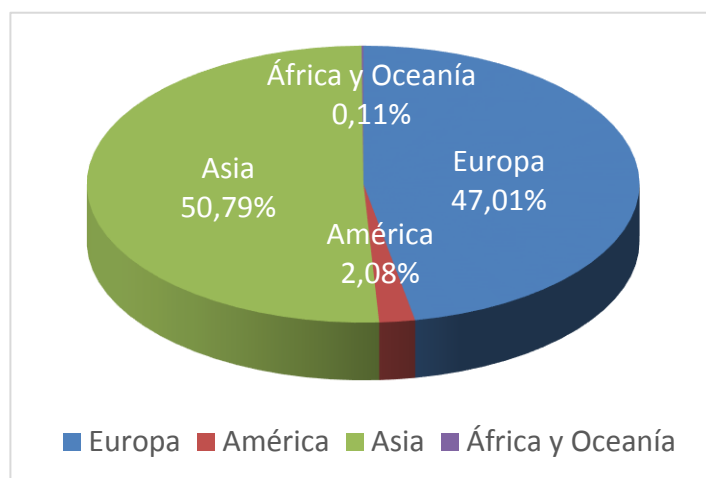


Fuente: Asociación de las cámaras del libro de España, 2015

Estos datos contrastan con los de la importación española. Asia concentra el 50,79% de los libros importados¹⁹⁴ en 2014, seguido por Europa, con el 47,02%, mientras que América sólo representa el 2,08%. Sin embargo, cabe destacar que la mayor parte de las importaciones son o de libros españoles impresos en otros países o de coediciones con empresas de esos países.

¹⁹⁴ La materia más importada en 2014 fueron las Ciencias Sociales con más de 15 millones de euros que representan el 35,08% del total. La siguiente es literatura, con el 19,40%

Tabla XVII: Importaciones españolas por zonas geográficas 2014



Fuente: Asociación de las cámaras del libro de España, 2015

Esta característica explica el por qué China es el país del que más libros se importan (41,64% del total), pero tal y como explica el informe:

“Hay que hacer mención de nuevo acerca de la naturaleza de estas importaciones: no son, en su práctica totalidad, libros originarios de China sino encargos de imprenta, de tal manera que no se puede hablar de importaciones de libros chinos debidas al aumento de la colonia china en España sino de importaciones de libros españoles o coediciones impresas en China.” (Asociación de las Cámaras del Libro de España, 2015; 119)

A China le siguen Reino Unido, con el 23,74% del total de libros importados, Alemania con el 7,70%, Francia con el 6,48%, y Hong Kong con el 5,29%. Estos cuatro países reúnen el 74,39% de todas las importaciones del sector. México es el país latinoamericano del que más libros importamos en España ocupando el puesto 16º de la lista con un exiguo 0,5%. En definitiva, nos encontramos ante una relación desigual en la que las editoriales españolas copan el mercado hispanoamericano, ya que la industria editorial (y todo lo que ella conlleva) no es lo suficientemente fuerte ni autónoma:

“Los editores de América Latina padecen mercados estrechos y atomizados. Sus debilidades son la creciente reducción de los principales puntos de venta: las librerías, el bajo poder adquisitivo de la población, la falta de conocimiento de las necesidades y hábitos de los lectores, la piratería y la reprografía sin control; en el terreno empresarial, la concentración de la producción y oferta editoriales, en las compañías con mayor capital de inversión, están aniquilando a pequeñas y medianas editoriales y librerías.” (Enríquez, 2008; 48)

De hecho, la situación, del 2006 a la actualidad ha ido empeorando para América Latina, ya que en el informe de Enríquez se señalaba cierta esperanza en el crecimiento del sector: “Sólo unos cuantos países han iniciado trabajos para combatir sus debilidades, entre ellos se encuentran Colombia, Argentina, Brasil y Ecuador, cuya legislación contempla apoyos para el desarrollo de la industria editorial.” (Enríquez, 2008; 13). Sin embargo, los datos referentes al 2013 y el 2014 indican que estos esfuerzos no han logrado los resultados esperados.

Las consecuencias de esta estructura editorial débil y del desequilibrio en la publicación y exportación de las obras no sólo dificultan el acceso a los sistemas de publicación¹⁹⁵ por parte de los escritores hispanoamericanos, sino que influye en el tipo de lecturas a las que tienen acceso. En este sentido, cabe destacar que la mayor parte de las obras originales en las que se basan los escritores de fanfiction son de origen estadounidense o británico y para ciertos productos muy específicos japoneses. Esto hace que la forma de comprender los productos de la industria cultural y el entretenimiento puedan ser considerados como una forma de *hegemonía cultural*. A este respecto sirve como ejemplo la conferencia que la

¹⁹⁵ En este aspecto hay que tener también en cuenta la llamada brecha tecnológica, de la cual se habló en el Capítulo 6

escritora nigeriana Chimamanda Adichie dictó en el IVI-LLAB en julio de 2009 con respecto al peligro de las historias únicas. La autora explica cómo ella, cuando era pequeña y comenzó a leer, sólo tenía acceso a literatura estadounidense e inglesa, por lo que cuando empezó a escribir sus historias se referían a personajes rubios de ojos azules que bebían té y hablaban sobre el clima; realidades que de ningún modo se adaptaban a la de su país de origen; tal y como asegura la escritora:

“Creo que esto demuestra cuán vulnerables e influenciables somos ante una historia, especialmente en nuestra infancia. Porque yo sólo leía libros en que los personajes eran extranjeros, estaba convencida de que los libros, por naturaleza, debían tener extranjeros, y narrar cosas con las que yo no podía identificarme. Todo cambió cuando descubrí los libros africanos. No había muchos disponibles y no eran fáciles de encontrar como los libros extranjeros.” (Adichie, julio de 2009)

Esto puede verse también en el mundo del fanfiction, en especial entre las escritoras más jóvenes. Un ejemplo de esto es la gran cantidad de *fics* que existen en los cuales se recrea un baile de graduación al estilo de los que aparecen en las series y películas norteamericanas, a pesar de que las autoras provengan de países en los que este tipo de ritos de paso no suceden o son distintos, pero que a base de verlos en los productos de entretenimiento lo han terminado normalizando. En este sentido, existe cierta pobreza respecto a los referentes culturales en un fenómeno que abarca 39 idiomas¹⁹⁶. Siguiendo con Adichie:

“Es imposible hablar sobre la historia única sin hablar del poder. Hay una palabra del idioma *Igbo*, que recuerdo cada vez que pienso sobre las estructuras de poder en el mundo y es *nkali*, es un sustantivo cuya traducción es «ser más grande que el otro».

¹⁹⁶ Dato obtenido al haber introducido el criterio de búsqueda *Harry* en fanfiction.net y contabilizar los idiomas que poseen fanfictions que contengan esa palabra.

Al igual que nuestros mundos económicos y políticos, las historias también se definen por el principio de *nkali*. Cómo se cuentan, quién las cuenta cuándo se cuentan, cuántas historias son contadas en verdad depende del poder.” (Adichie, julio de 2009)

En el caso del fanfiction en español apenas aparecen en los *fics* referentes culturales de los distintos países latinoamericanos, a pesar de que se tratan de perspectivas que podrían llegar a enriquecer u ofrecer perspectivas interesantes a las obras originales. Centrándonos en el caso de *Harry Potter*, las escritoras hispanoamericanas entrevistadas sugirieron diversidad de referentes culturales de sus países que podrían nutrir el *fandom*, aunque son raramente utilizados. Un ejemplo de ello es la experiencia de haber sido colonia, “que de hecho te genera un entendimiento distinto de los grupos culturales menospreciados en las sociedades de fantasía (como los *hobbits*, por ejemplo).” (Entrevista a Mullu, escritora peruana), o el realismo mágico, pues como señaló durante la entrevista esta escritora chilena “en este país todos tienen un conocido que ha visto un fantasma, que ha estado en una casa con ruidos raros y la superstición está muy arraigada y creo que eso se ve reflejado en nuestra forma de escribir donde los universos con fantasía los logramos relatar mucho más integrados con el mundo real” (Entrevista a Michan, escritora chilena). Cabe referirse asimismo a la espiritualidad andina:

“Tengo un amigo que escribió un fic en el que describía la sociedad mágica latinoamericana y todo su rollo era que los magos latinoamericanos eran mucho más cercanos a los *muggles* que los magos europeos, porque somos una sociedad que cree en la magia, para la cual la magia es algo cotidiano; los chamanes te ofrecen «amarres» en volantes que reparten en la calle, es muy común que la gente haga un «pago a la tierra» antes de construir y hay un montón de creencias sobre cosas como el significado de los sueños, como debes portarte con los espíritus y eso” (Entrevista a Mullu, escritora peruana)

O la concepción y experiencia del conflicto y la violencia:

“El Perú tuvo un conflicto armado interno muy, muy duro durante toda de mi infancia (1980 a 2000, aunque los 80 fueron el peor momento). Yo personalmente no perdí a nadie, ni sufrí violencia, ni nada, pero es algo que afecta a toda la sociedad y, ahora, adulta, hay cosas que recuerdo de mi infancia, que me parecían completamente normales (los apagones porque Sendero volaba las torres de luz, la falta de agua, el toque de queda, las patrullas militares en la calle, los coches-bomba...), y comprendo que no son normales para nada. Aun así, son cosas con las que crecí y, cuando veo historias de sociedades en conflicto, creo que las proceso de manera diferente que la gente que no ha vivido en conflicto. Por ejemplo, los *Juegos del Hambre* no son tan lejanos a la realidad como uno pensaría (y cuando Katniss mira a la cámara y dice «si nos quemamos, ustedes se queman con nosotros», no puedo leerlo como el mensaje de una heroína, porque he visto lo que hace ese tipo de «justicia»). Y siempre me estoy preguntando si las personas que no han vivido nada parecido verán estas sociedades y creerán que es pura ficción.” (Entrevista a Mullu, escritora peruana)

Por no hablar de las distintas realidades políticas e históricas de los distintos países. El problema es que este tipo de perspectivas diferentes se quedan en el nivel local, en foros de los diferentes países, a pesar de ser autores reconocidos dentro del fanfiction en lengua española:

“Somos un *fandom* que ha desarrollado el RPF [ficción basada en personajes reales] histórico y político sin problemas; al punto que un *fanart slash*¹⁹⁷ de los dos diputados más jóvenes del país salió hasta en medios de comunicación y fue reconocido por ambos políticos. Ambos se lo tomaron muy bien” (Entrevista a Michan, escritora chilena)

¹⁹⁷ Se refiere a dibujos con temática homosexual

Esta circunstancia contradice uno de los elementos más interesantes del fanfiction que es su capacidad para reconfigurar y resinificar las obras culturales. En este sentido, se supone que los escritores de *fics* “hacen suyas las obras” y las rearticulan en función no sólo de sus enfoques personales y culturales, sino de una agencia colectiva en torno a una comunidad virtual que recupera la concepción creativa del mito y lo imaginario para enmarcarse en un corpus colectivo. Sin embargo, nos podemos llegar a encontrar cómo esta diversidad cultural en algunas ocasiones, más que ampliar y enriquecer, generan segregación ante la imposibilidad de entender los contextos ajenos:

“Nosotras [las fans mexicanas] nos identificamos más con el *fandom* estadounidense. Estamos acostumbradas a leer en inglés y coincidimos con su forma de ver el mundo ¡Es el país de al lado! Nos parecemos culturalmente porque ¿Qué tengo que ver yo con una argentina o una chilena? ¡Nada! Entre los sudamericanos sí hay más intercambio porque están más cerca, pueden hacer quedadas, pero las mexicanas tenemos más relación con Estados Unidos” (Entrevista informal a una fan mexicana)¹⁹⁸

Uno de los motivos por los que este tipo de fanfictions no tiene repercusión fuera de sus países de origen se debe, aparte de por el desconocimiento por parte de los lectores foráneos de los contextos a los cuales hacen referencia, a que este tipo de *fics* utilizan un mayor número de lo que en el *fandom* se conocen como *regionalismos*, esto es, uso de palabras o *argot* propias sólo de algunos países, lo que produce cierto rechazo, tal y como se explicará en el siguiente apartado.

¹⁹⁸ Esto puede entender como un ejercicio de distinción (Bourdieu, 1979): en México es habitual el reclamar su status como norteamericanos, primando la identidad geográfica frente a la cultural, para intentar poner distancia con respecto al resto del Latinoamérica y las asociaciones negativas que esto puede conllevar.

7.1.2 Español versus castellano

“Todo de su lengua le gustaba: la riqueza del léxico, las complicadas reglas ortográficas y gramaticales, la grafía y también la dicción, en especial cuando esta última estaba pronunciada por su propia boca y la de su gente, con su peculiar acento. No es que tuviera nada en contra de la forma en la que sus hijos hablaban, pero nada se comparaba al español original, no para él, al menos. De hecho, incluso amaba los regionalismos, los propios y los de sus hijos (sobre todo los propios ya que a veces no entendía lo que sus hijos querían decir)”

(Hetare Tenshi, *Sagrado idioma*)

Como ya se comentó al principio de este capítulo, el inglés es el idioma dominante dentro del mundo del fanfiction. Sin embargo, podemos observar cómo la preferencia por leer y escribir fanfiction en un determinado idioma está relacionada con la creación de comunidades e interrelaciones fuertes entre las fanescritoras. Así, en un principio, ante la debilidad del *fandom* en español leer en inglés se convirtió en una forma de acceso a el fanfiction:

“Cuando empecé no había prácticamente nada de fanfiction así que me iba al *fandom* en inglés, fue la época en la que empezaron a salir las versiones del quinto libro y los fans en inglés se lo trabajaba mucho más; o sea, tenía historias que tenían 40 ó 50 capítulos, unas 700 páginas, y normalmente muy trabajadas y bastante fieles a los libros. En esa época sí leí mucho en inglés, pero empezó a crecer el *fandom* en español y entonces ahí dejé de leer en inglés, a menos que quisiera buscar algo muy en específico que no lo iba a encontrar en español” (Entrevista a Joanne-Distte, escritora aficionada)

Es más, el dominio del idioma y la capacidad de traducir, tanto fanfiction como obras originales, conformaron una especie de fuente de reputación y estatus dentro del *fandom*, ya que se consideraba como una aportación a la comunidad. Cuando la comunidad en español creció se fue haciendo menos necesario el inglés, puesto que se podían encontrar *fics* de calidad, además de que el idioma permitía una interacción más cómoda y cercana con las

fanescritoras. Sin embargo, en la actualidad estamos asistiendo a una fase de decaimiento del fenómeno del fanfiction¹⁹⁹, por lo que el uso del idioma inglés vuelve a tener especial relevancia:

“Mi hija escribe fanfiction en inglés porque ¿Quién en estos días escribe en español?”

(Entrevista a Mullu, escritora aficionada peruana)

“Mi único miedo en este momento es que el *fandom* latino desaparezca, debido a la cantidad de gente en el *fandom* en inglés. Muchas personas han optado por mudarse y, aunque en el fondo somos una gran comunidad, las historias en español son cada vez menos y eso se nota.” (Entrevista a Michan, escritora chilena)

El inglés sirve de lengua franca en el mundo de Internet, aun así, la comunidad que escribe en español es la segunda en importancia y posee gran variedad de enfoques y perspectivas debido a las diferencias culturales de todos los países en lengua hispana. Sin embargo, no todos los dialectos del español tienen la misma aceptación; esto puede comprobarse en las fuertes críticas que existen en los foros sobre fanfiction ante el uso de lo que sus participantes denominan *regionalismos* que, aunque se utiliza para señalar a aquellas palabras o expresiones específicas de los diferentes países, suele referirse en especial a los términos de origen hispanoamericano. A pesar de que los *regionalismos* no son un elemento prohibido en el fanfiction, se relaciona con la falta de calidad y la incapacidad de usar un lenguaje adecuado, culto, del que estaría más cercano el castellano que el español latino. Esto se

¹⁹⁹ Nos encontramos en un momento en el que muchas de las autoras que comenzaron en el fanfiction han reducido la cantidad de sus escritos o se han pasado al original (sin que esto suponga la ruptura de las redes de amistad generadas a través del *fandom*). A pesar de que existen nuevas generaciones que han llegado a sustituir a las antiguas fanescritoras, no ha aparecido un *fandom* capaz de agrupar la producción que se alcanzó durante la época de *Harry Potter*.

traduce en una hegemonía de los escritores de origen español a través del llamado *imperialismo lingüístico*:

“El imperialismo lingüístico es una manera de envolver la mente, las actitudes y las aspiraciones de incluso los más privilegiados en una sociedad y prevenirles de apreciar y darse cuenta de las potencialidades de las lenguas indígenas”

(Ansre; 1979: 12. En Phillipson, 2007)

Esto contribuye a que la riqueza lingüística del español se pierda para adoptar un lenguaje pretendidamente neutro que imite la forma de hablar del grupo privilegiado, en este caso el de los hablantes en castellano:

“No creo que exista en específico un modo de escribir chileno, pero sí puedo decir que las escritoras chilenas que he conocido tienen mucha mayor facilidad para escribir con modismos y jerga prestada, con origen en otros países, que la propia. Lo cual es una dicotomía especial porque somos un país que utiliza mucho este tipo de lenguaje coloquial para comunicarse.” (Entrevista a Michan, escritora chilena)

Siguiendo a Bourdieu (1985), los privilegios de ciertos usos lingüísticos sobre otros señalan situaciones sociales desiguales que recrean procesos de dominación y censura sobre un determinado tipo de discurso. Esto podemos observarlo al analizar la forma que tienen las escritoras hispanoamericanas de referirse a los distintos usos del lenguaje en el fanfiction, ya que los términos más utilizados son los de la “libertad”, para referirse a las castellanohablantes y los de “control”, “adaptabilidad” o “conservadurismo” cuando se habla del español latino:

“Los españoles se atreven más y no tienen complejos en utilizar la terminología adaptada en traducciones. Los latinos somos más conservadores. También menos constantes.” (Entrevista a Michan, escritora chilena)

Según Luís Enrique Alonso (2010), en su análisis sobre los estudios lingüísticos de Bourdieu, encontramos que esta distribución desigual de los discursos es asimilada y

aceptada por las propias escritoras hispanoamericanas, lo que conlleva que las autoras de origen español ocupen una posición dominante en el mercado lingüístico del *fandom*, de modo que ostentan una serie de privilegios y beneficios simbólicos respecto a nociones de calidad, difusión de su obra y prestigio dentro de la comunidad. Esta hegemonía de las escritoras españolas se debe también a otros factores, entre ellos el hecho de que son más numerosas, son las creadoras de la mayor parte de las webs y foros especializados en *fanfiction*²⁰⁰ en español y tienen mayor interrelación entre ellas, tanto cibernética como personal ya que, al ser las distancias más cortas que en Hispanoamérica, pueden realizar quedadas con mayor asiduidad.

“Tenía que adaptar mis horarios a los de las demás. Ellas solían reunirse por la noche, así que yo me conectaba siempre después de comer. No siempre podía participar en intercambios y, por la distancia, aun no conozco personalmente al grupo con el que solía juntarme. Como he dicho ya, creo que el ser mexicana en un grupo de españolas supuso para mí algunas barreras, pero sin duda también me dio la oportunidad de aprender cosas que no habría podido conocer relacionándome quizá con gente de mi mismo país.” (Entrevista a Lexa, escritora mexicana)

Esta circunstancia es más complicada para las escritoras hispanoamericanas, que se encuentran repartidas entre diferentes países o pertenecen a distintas regiones de un mismo país, lo que dificulta los encuentros y obliga a que muchas de las relaciones sean fundamentalmente online:

“Creo que es algo en lo que me hubiera gustado participar más es en los proyectos que se arman alrededor del *fandom*, los *fests*, las comunidades, los zines. Conocí a algunas

²⁰⁰ Como por ejemplo la revista *Intruders*, los foros de *Los Buenos y los Malos fics* o el *Rol de los Mortífagos*.

fans peruanas cuando intentamos organizar una quedada latinoamericana de fans de *Harry Potter*, pero al final no salió bien (Latinoamérica es grande y viajar es caro) y no las he vuelto a ver. Es una pena, porque salieron ideas geniales en el par de reuniones que tuvimos.” (Entrevista a Mullu, escritora peruana)

Además, hay que tener en cuenta que muchos de los referentes culturales en lengua hispana son traducidos en España, por lo que existe cierta “naturalización” de los términos en castellano en otros países:

“Las españolas usan jerga y formas idiomáticas locales más libremente, mientras que las latinoamericanas tratamos de usar más formas neutras (por lo general, es imposible saber de dónde viene una escritora latinoamericana de fanfiction por el lenguaje que usa). Creo que tiene que ver con la cercanía geográfica. Las españolas están acostumbradas a ser el único país hispanohablante de la región, mientras que las latinoamericanas estamos acostumbradas a que los medios nos vean como un conjunto. (Por ejemplo, existe un Netflix para USA y otro para Canadá, pero hay un solo Netflix para todo Latinoamérica o, por ejemplo, los doblajes de películas y series pueden venir en *español de España* o *español latino*, a pesar de que cada país tiene sus propias formas locales de uso del lenguaje y en la vida real el *español latino* no existe.)” (Entrevista a Mullu, escritora peruana)

Ante estas circunstancias, las escritoras hispanoamericanas han generado estrategias de adaptación que consisten, generalmente, en la asimilación de términos en castellano o en el uso de un lenguaje lo más neutral posible:

“En mi caso, leyendo siempre fanfics españoles, no me sentía cómoda usando expresiones típicas de España (malas palabras o estructura de las oraciones), pero en definitiva nunca utilizaba expresiones mexicanas por temor a sobresalir de mala manera. No es que pensara que mis amigas fueran a rechazarme por ser mexicana o escribir de cierta manera, pero siendo la única que no vivía en España constantemente me autocensuraba para encajar de la mejor manera posible. Al pensar esto en

retrospectiva siento un poco de arrepentimiento, porque si bien yo aprendí muchísimo de ellas y su país, creo que ellas nada o casi nada aprendieron del mío.” (Entrevista a Lexa, escritora mexicana)

Otra de las estrategias mencionadas es la de la autocensura, por la cual las escritoras hispanoamericanas evitan usar expresiones propias de su contexto para y así aumentar la aceptación de sus escritos:

“En la forma de escribir, el hecho de que me autocensuraba al momento de elegir expresiones por ese deseo secreto de encajar. [...] Empecé a escribir con más expresiones mexicanas cuando me pasé a los originales, pero fue un proceso porque me costó encontrar mi propia voz.” (Entrevista a Lexa, escritora mexicana)

Resulta interesante subrayar cómo esta autora diferencia entre la publicación del fanfiction, en la cual el criterio de comunidad e interacción es de gran importancia²⁰¹, y los escritos originales disponibles en su blog, en los cuales se siente más libre de usar expresiones regionales porque, aunque los comentarios que le dejan sus lectores tienen gran importancia, la necesidad de pertenencia no es tan grande. Esto nos indica, que las escritoras utilizan un sistema lingüístico sobre otro como estrategia de permanencia y vinculación dentro de las comunidades de fanfiction:

“El discurso, por tanto, lejos de cualquier código formal, lleva para Bourdieu la marca social –el poder y el valor- de la situación en que se ha producido. La misma producción del discurso se realiza anticipando sus condiciones de recepción en el mercado lingüístico, no tanto mediante la realización de un cálculo estratégico

²⁰¹ Cabe señalar que este deseo de pertenencia y aceptación es también uno de los rasgos de la hegemonía lingüística: “Bourdieu está destinado a hacer visible cómo se articula y se ejerce el poder simbólico, a través de la producción y la circulación de los discursos, dentro de un mercado en el que el valor y el prestigio que puede traducir una formación discursiva se construye en el juego de interacciones que crean las acciones y decisiones de los grupos de poder establecidos en un campo social.” (Alonso, 2010: 3).

individual como por la adhesión naturalizada a los valores dominantes estructurantes y estructurados, en forma de *habitus*, en el propio mercado.” (Alonso, 2010: 2)

Cabe destacar el caso de las autoras que afirmaron que para ellas el usar palabras o frases en castellano no supone ningún esfuerzo, como el en caso de Enia, de Argentina y Mullu, de Perú, ya que en su discurso justificativo afirman que el hecho de pertenecer a una clase media acomodada o a una familia de intelectuales, hace que ellas estén habituadas a un uso culto de lenguaje, que en este caso se identifica con el castellano. Esto, en realidad refleja la idea de Bourdieu de que el análisis lingüístico implica un análisis estructural de las relaciones, es decir, implica el tener en cuenta tanto las determinaciones económicas como las prácticas culturales y cadenas simbólicas que “constantemente reproducen las formas de subjetivación del sistema de posiciones sociales y las formas de exteriorización de la subjetividad como jugadas de posicionamiento y reposicionamiento en la red de relaciones sociales” (Alonso, 2010: 5).

Unido al tema de la hegemonía cultural, este tipo de imperialismo lingüístico no sólo fomenta la mayor visibilización de las autoras españolas, sino que también facilita la conformación de tramas, perspectivas o *pairings*, (parejas) más aceptados por la comunidad:

“Desde el inicio me desarrollé en círculos de autores españoles. No sé por qué. Supongo que por los *pairings*. Sé que había otras autoras mexicanas (incluso algunas bastante reconocidas), pero escribían de personajes que a mí no me gustaban (Draco, por ejemplo). (Entrevista a Lexa, escritora mexicana)

El análisis de Bourdieu, sirve para explicar este tipo de luchas y hegemonías en lo que él denomina el *mercado lingüístico*, poniendo de relieve el contexto social. Sin embargo, esta característica hace que Bourdieu sea considerado excesivamente estructuralista:

“Si los juegos del lenguaje son infinitamente abiertos y libres en el pragmatismo analítico, los juegos del lenguaje en Bourdieu son eternamente cerrados y reproductivos, los sujetos existen por y para realizar su *habitus*” (Alonso, 2010: 9)

En efecto, dentro del fenómeno del fanfiction existen luchas sobre el uso legítimo del discurso. Sin embargo, también se da una creatividad en la praxis lingüística, en el sentido señalado por De Certeau (1990) cuando se refiere a la capacidad, en las prácticas cotidianas, de recobrar el carácter intersubjetivo y creativo del lenguaje como es la creación de significados no dominados por las prácticas legítimas; en el caso del fanfiction esto puede observarse en la conformación de una terminología propia y en la reconfiguración de ciertos significados, como el de la palabra *friki*²⁰².

7.2 La reinterpretación del fic: oriente versus occidente

“Japón no volvió a ser para mí lo mismo, el mundo que yo creía conocer, no hacía más que ocultarme la verdadera realidad, pero la visita de un ser sobrenatural extranjero, el gran viaje que me vi obligado a realizar, el encuentro con otra cultura y otros seres muy distintos a los que nunca se me habría ocurrido imaginar, me hizo aprender de nuevo sobre la vida.”

(Caza yakas, *Inutaisho y las tierras de occidente*)

El *manga* y el *anime* no son sólo productos de entretenimiento de origen japonés, son un fenómeno social que se inserta dentro de una determinada estética y formas de concebir la realidad que, con su ampliación a los mercados extranjeros, supone una transculturización de contenidos, temas y personajes. A veces estos son difícilmente aprehensibles para el sujeto occidental por lo que son reconstruidos²⁰³ para asemejarse a sus parámetros culturales. En este aspecto hay que tener en cuenta las causas y motivos de su surgimiento, exportación y posterior popularización. Así, cabe destacar que el *manga* y el *anime* forman parte del

²⁰² Parte de esta terminología propia puede ser encontrada en los Anexos

²⁰³ Con esta reconstrucción no nos referimos únicamente al fanfiction sino a las traducciones o al uso de la censura por parte de las industrias del entretenimiento encargadas de traer los productos orientales a occidente.

llamado *Cool Japan*, una maniobra por parte del Estado japonés para dar a conocer su cultura. En el análisis geoestratégico que realiza Martel (2010) sobre los fenómenos culturales, se explica cómo la industria del entretenimiento en Asia se especializa por países; así, el cine que se exporta al resto del continente se realiza en Hong Kong, la música en Corea del Sur y en Japón el *anime* y el *manga*. A pesar de los recientes intentos de Japón por introducirse y quitar terreno a Corea en la creación del J-Pop, todavía sus exportaciones no han llegado a alcanzar el éxito en el resto de Asia. Es por ello que Japón se ha basado en la animación, los videojuegos y los “cómicos”. Estos productos permiten, por una parte, la transmisión de los valores y la cultura japonesa, y por la otra, al ser productos muy diferenciados respecto a sus equivalentes occidentales, no tienen una competencia directa y pueden posicionarse a nivel internacional.

Imagen VI: Productos orientales en México

	<p>Música coreana en México D.F</p> <p>La Frikiplaza de la Ciudad de México es uno de los lugares en los que se puede observar cómo los productos de entretenimiento orientales están llegando a occidente. A través de estas fotos observamos cómo el pop de origen coreano y japonés comienza a tener seguidores en otros países.</p>
---	--

Tal y como se explicó en la entrevista que Martel (2010) le hizo al presidente de Kadokawa, uno de los principales editores de mangas del país nipón:

“Usted debe saber que la cultura japonesa está abierta al mundo, que quiere desarrollarse en los mercados internacionales, pero al mismo tiempo es muy identitaria y siempre seguirá siendo profundamente japonesa [...]. Esto quiere decir que nosotros difundimos nuestros productos tal cual a nivel internacional. No tratamos de adaptarlos a los gustos del público mundial. Esta es nuestra fuerza: Japón es *cool* sin dejar de ser él mismo, es decir, de ser muy japonés” (Martel, 2011: 260)

Esta idea del *Cool Japan*, fue un intento, una vez superada la recesión que terminó en 2002, por convertir al país en una potencia no sólo económica, sino también cultural. Como explica Martel (2010), Japón descubrió que en los países vecinos, como Seúl, Taiwán, Singapur o Shanghái, se había producido un importante desarrollo económico y educativo que los convertía en importadores de fenómenos culturales asiáticos:

“El gobierno ve a las industrias de contenidos como prometedoras, en parte porque piensan que en Japón no se ha aprovechado suficientemente sus propiedades culturales. En contraste con la cifra frecuentemente citada de que el 60% de todos los programas de televisión de dibujos animados en todo el mundo se hacen en Japón, el Ministerio de Economía, Comercio e Industria encontró que los ingresos procedentes de las industrias de contenidos de Japón, como porcentaje del PIB, es relativamente baja (2%) en comparación con los EE.UU. (5%) o con el promedio mundial (3%) (METI 2005: 6, los datos de 2001). En un esfuerzo por hacer más, la Oficina del Primer Ministro ha formado un grupo de trabajo para fomentar el desarrollo de Japón como una «nación fundada sobre la propiedad intelectual» (Chiteki Zaisan Senryaku

2002).” (Condry, 2009: 10)²⁰⁴

En este sentido, según Condry (2010), lograr crear personajes que agraden a los espectadores proporciona, por una parte, la posibilidad de explotar dicho personaje en varias ramas de la industria del entretenimiento, como videojuegos o películas durante largo periodos de tiempo, y por otra, se lograría una identificación entre personaje y público, con lo que se crearía un *soft power* que situaría a Japón en un referente cultural:

“El *anime* puede verse como un campo de batalla; en la lucha ideológica para un capitalismo que se está convirtiendo en un sistema cada vez más híbrido, con variaciones sobre la base de las diferencias nacionales y regionales (como la China socialista/capitalista). También podemos observar variaciones en base a diferentes ámbitos de la economía, como los negocios basados en la propiedad intelectual que están trabajando para incorporar sus propias lógicas en los usos de los materiales culturales (por ejemplo, los códigos de región de DVD, las protecciones anticopia, la gestión de derechos digitales, etc.). Lo que está en juego es una lógica capitalista del valor cultural que pone de relieve algunos aspectos de la realización del *anime*, ignorando otros.” (Condry, 2009: 11)²⁰⁵

Todo en un intento por retomar el esplendor y expansión que tuvieron los productos de entretenimiento japoneses a mediados de los años 90²⁰⁶, pero contando con un tipo de

²⁰⁴ En inglés original. Traducción propia.

²⁰⁵ En inglés original. Traducción propia.

²⁰⁶ Martel (2010) explica cómo los antecedentes del actual *Cool Japan* comenzaron en la década de los noventa, cuando Japón abandonó su aislamiento y comenzó a convertirse en una potencia mundial en la exportación de tecnología (*walkmans*, videoconsolas, etc.). Sin embargo, la exportación de sus productos culturales se limitó a las series de dibujos animados, no a su música y su cine, que comenzaron a ser más conocidos, a nivel mundial, en los últimos diez años.

recepción ya habituada a este tipo de productos, ya que en sus inicios los *animés* suscitaron una amplia polémica dentro del mundo occidental al no ser considerados aptos para los niños, debido a las escenas de sexo y violencia. Parte del equívoco consistió en que los programadores de televisión consideraron que, al tratarse de dibujos animados, las series estarían dirigidas al público infantil²⁰⁷. En realidad, el *manga* es un producto ampliamente sectorializado según edad y género y, a excepción del *kodomo manga*²⁰⁸, suele estar dirigido hacia un público más adulto. A pesar de la censura y de la cancelación de las series, existe toda una generación de escritores de fanfiction que crecieron influidos por la estética japonesa, lo que se ha plasmado en la gran cantidad de fanescritores que escriben *fics* basados en el *manga/anime*. En este sentido, nos encontramos con la gran importancia que el fanfiction ha tenido para preservar en fenómeno *manga* tras una época en la que prácticamente desapareció de la parrilla televisiva. El fanfiction se constituyó como un mecanismo que mantuvo vivas, en el imaginario del público, ciertas series que posteriormente resurgieron con fuerza.

El caso más interesante es el de *Ranma ½*. El éxito del *anime* contribuyó a que la editorial Planeta comenzara a publicar el *manga* en 1993. Sin embargo, la supresión de la serie en televisión y el inadecuado formato en el que fue editado hicieron que en 1997 se abandonara la serie a mitad de su argumento. No fue hasta el año 2001 cuando Glenat volvió a publicar

²⁰⁷ Aunque en la actualidad la idea de “dibujos animados para adultos” esté ampliamente reconocida gracias al éxito de *South Park*, *Padre de familia* o *American Dad* hay que tener en cuenta que en este apartado nos estamos refiriendo a principios de los años noventa, cuando este tipo de series no estaban generalizadas y la asociación de dibujos animados y público infantil era prácticamente inmediata.

²⁰⁸ *Kodomo* significa niño en japonés. Este tipo de manga está dirigido a niños de entre 6 y 11 años.

la serie completa, esta vez en el mismo formato que el *manga*²⁰⁹, respecto a tamaño y tipo de lectura y logró llegar al capítulo final con tal éxito que la editorial pasó a comercializar en DVD el *anime*. Cabría preguntarse el por qué, a pesar de los cuatro años entre el cambio de la editorial, este *manga* se mantuvo vivo, y más teniendo en cuenta que la serie *Ranma ½* no puede ser incluida dentro del concepto “narración lineal”; es decir, la aventura no trata sobre un protagonista que debe alcanzar una meta final, sino que, por el contrario, la trama está compuesta por diversos episodios con escasa interconexión entre sí. Uno de los motivos por los que esta serie permaneció en el imaginario fue Internet, pero no tanto a través de foros o páginas especializadas, sino por el fanfiction. Ante la falta de un final, y basándose precisamente en esas historietas independientes, los fans pudieron recrear una multitud de interpretaciones. Publicaron sus propias alternativas en la red, reelaborando los significados latentes de la historia, jugando con las pequeñas pistas que el autor del *manga* dejó. Los fans no trataron tanto de cerrar la historia como de jugar con sus lecturas preferentes y con los personajes. Otra curiosidad es que los fans que elaboraron todo este fanfiction configuran un tipo de generación “atrapada” que crecieron con la serie y cuyos *fics* maduraron al mismo ritmo²¹⁰. Además, el *manga* se caracteriza por largos periodos de publicación puesto que es creado, a diferencia del cómic, por un solo guionista y dibujante y un equipo de ayudantes.

²⁰⁹ En los años 90’s los *mangas* se publicaban en un formato “occidentalizado” es decir, se leían de izquierda a derecha y solían estar traducidos de sus versiones en inglés. En la actualidad es habitual encontrarse *mangas* en su “edición original”, es decir con lecturas de derecha a izquierda y en ocasiones conservando las onomatopeyas en japonés. También es más habitual que las traducciones se basen en el idioma original.

²¹⁰ En el caso de *Ranma* podemos encontrar uno de los casos más interesantes del fanfiction, la publicación de *Torre roja, torre negra, bloques grises* de Luca Signorelli. Según este periodista italiano “ese relato tuvo origen extraño. Mis hijos empezaron a comprar cintas de *Ranma* en VHS y (después) los cómics, y yo quedé enganchado casi de inmediato, al punto que cuando ellos (y mi esposa) se fueron de vacaciones y me vi obligado a quedarme en casa por compromisos de trabajo, ¡me pasé casi todo el tiempo viendo *Ranma* mientras trabajaba! Por alguna razón, pensé después, aunque era una comedia, siempre había en muchos de los personajes un subflujo triste, de pérdida, sobre todo en Ryoga y Ukyo. Esto encendió una chispa, y mi pasión

El interés por introducir el análisis del *manga* y el *anime* en esta tesis no se basa sólo en su relación con el fanfiction y su capacidad para revivir series antiguas, sino también porque permite observar el fenómeno del fanfiction desde una óptica diferente: en primer lugar, como veremos a continuación, los mecanismos de producción y difusión de los productos culturales japoneses fomentan más la creación de fanfiction que los productos occidentales, y en segundo lugar, al ser el *manga* un producto tan alejado de la cultura occidental se ha producido un interesante fenómeno de transculturización en el que los receptores escriben historias basadas en productos orientales que les obligan a interrelacionar diferentes parámetros culturales, los suyos y los de la obra de origen.

Con respecto al primer punto, el de las similitudes entre el fanfiction y la creación del *anime* y el *manga*, hay que subrayar que la industria del entretenimiento japonesa está mucho más próxima a lo *transmedia* (Jenkins, 2003) que muchos de los productos de entretenimiento occidentales. Es habitual que de este tipo de productos se deriven otros trabajos; así del videojuego *Final Fantasy VII* no sólo se han creado juegos precuela, secuela o con otros personajes como protagonistas, sino también dos películas (una de dibujos y otra en animación de 3D), novelas y libros de ilustraciones. También es común, por ejemplo, que de los *animés* o *mangas* se hagan *doramas* (series televisivas con personajes reales). Así mismo es frecuente la venta (e incluso los conciertos) de la música del anime²¹¹ o de los

por el montañismo hizo lo demás. [...] No, nunca más escribí algo de este tipo; fue literalmente un "one shot". Posteriormente evolucionó y se expandió hasta ser una novela (ya sin referencias a Takahashi, desde luego, pero con alcances mucho mayores), pero por varias razones nunca hice suficiente presión con mi editorial. Sigue en mi escritorio, esperando el momento adecuado, que podría no llegar nunca." (transcripción de una conversación privada facilitada por Miguel García, traductor al castellano de los *fits* de Luca Sinnorelli).

²¹¹ En este punto cabe destacar la enorme popularidad de los actores de doblaje en Japón. Las personas que ponen voces a los personajes de un *anime* se termina relacionando estrechamente con ellos, por lo que no es concebible un cambio en ellos. La voz, en cierta manera, "es el personaje"

videojuegos, como en el caso de *Final Fantasy VII*, cuya banda sonora ha sido interpretada en conciertos en diversos lugares del mundo. Por supuesto el interés de las productoras está en explotar lo máximo posible los éxitos comerciales, pero también en fidelizar a un público que es tenido en cuenta. De hecho, el llamado *fanservice*, esto es, insertar en la trama elementos ideados para contentar a las audiencias, surgió en Japón. Como asegura Shubei Yoshiva, director general de Sony Computer, en una entrevista recogida por Martel (2010):

“Con el dibujo animado, la película de animación, el videojuego, los mangas, el *comic book*, y a menudo las series de televisión, hemos construido un nuevo ecosistema muy particular en Japón, que mezcla estos diferentes sectores. Aquí con la *Play Station* tenemos una buena ilustración de esa estrategia, pues versionamos nuestros contenidos en numerosos juegos” (Martel, 2010: 261)

Debido a estas características, el que en Japón los fans realicen trabajos derivados de historias originales está normalizado, de hecho, en Japón hay tiendas legales en las que se pueden comprar fanfiction y fancomics.

Imagen VII: La legalidad de los productos creados por fans en Japón



Fancomic de la serie *Ranma ½* comprado en el barrio de Harajuku en Tokio, el cual se caracteriza por ser una zona frecuentada por chicas jóvenes, por lo que muchos de los productos que se pueden encontrar allí están diseñados para ellas

En segundo lugar, el *anime* es un fenómeno de creación colectiva, es decir, una forma de definir y poner en práctica procesos particulares de construcción del mundo ficticio, en el

que no solo existe el papel de autor (aunque el rol del autor en Japón posee mucho prestigio), ya que su obra original puede ser modificada en función de la perspectiva e intereses de la productora (Condry, 2000). Esto permite plantear el *anime* desde la construcción de mundos abiertos, susceptibles de ser reconfigurados y trasladados a diferentes formatos. De hecho, aunque normalmente los *animés* estén basados en un *manga*, este no es un requisito indispensable. Muchas series son concebidas únicamente para televisión. Otras son complementos del *manga*, ya sea complementándolo o modificando la trama, dando lugar a un producto totalmente diferente; este el caso de la serie *Fullmetal Alchemist*²¹², cuyo *anime* finalizó antes que el *manga*, por lo que las tramas argumentales no coinciden y los estudios lo han aprovechado para lanzar al mercado una nueva serie que siga el desarrollo del *manga*. Finalmente están las adaptaciones literales, aunque se dan casos en los que el *anime* tenga mayor calidad que el *manga* (como en *Samurai Shampoo*²¹³).

Con respecto a la reconfiguración por parte de los lectores, la barrera idiomática es muy fuerte, por lo que son pocos los fanfictions japoneses traducidos. Es por ello que para analizar el fanfiction escrito en Japón recurriremos al *Estudio de los fanfics de Dragon Ball* de

²¹² *Fullmetal Alchemist* es un *manga* creado por Hiromu Arakawa y que fue publicado del 2001 al 2010. Derivado de esta obra existen dos *animés*. Uno de ellos, *Fullmetal Alchemist*, fue emitido entre 2003 y 2004, cuando el *manga* no estaba finalizado, por lo que los creadores del *anime* ofrecieron un desarrollo alternativo que no coincidía con el del *manga*. La otra serie fue *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, emitida del 2009 al 2010 y que estaba basada en su totalidad en el *manga*. El caso de *Fullmetal* nos sirve como ejemplo para observar cómo un mismo producto cultural puede tener varias versiones que, por un lado, mantengan el interés por la obra original, ya que aquellos que conocieron en un principio el *anime* descubrieron que existía un *manga* que ofrecía otra versión de la historia y viceversa, y por el otro, dota a los fans de diversos imaginarios entre los que pueden escoger que escoger y combinar según sus gustos e intereses. De hecho, en el mundo del fanfiction podemos observar cómo un mismo fanescritor tiene publicados *fics* basados en los dos arcos argumentales de manera indistinta.

²¹³ En el caso de *Samurai Champloo*, el *anime* fue emitido antes del *manga* y fue muy popular debido a su estética en la que se entremezclaban elementos tradicionales del Periodo Edo con un estilo más moderno con referencias al mundo del *rap* y el *hip hop*. Toda esta estética, basada en el uso de la música y en los movimientos de los personajes, fue muy difícil de plasmar en el *manga*, haciendo que el *anime* fuera mucho más popular.

Ameban²¹⁴. Según este ensayo, los *fics* orientales se caracterizan por una mayor variedad en el uso de personajes, pudiéndose encontrar fanfictions basados en prácticamente todos los personajes de la serie, tanto principales como secundarios. En el fanfiction occidental, por el contrario, existe la tendencia a escribir más sobre los protagonistas principales. Esto se da incluso en el caso de los *fics* escritos por angloparlantes, que se suelen caracterizar por tener mayor diversidad que los escritos en habla hispana.

Siguiendo con los personajes, el fanfiction japonés tiende a centrarse más en las personalidades, a enfatizar a través de viñetas aspectos sobre un personaje que sirvan como explicación a su comportamiento en la obra original.

“Más central que la historia en sí, en la organización de la producción colaborativa del *Anime* existe un conjunto diferente de preocupaciones, en concreto, el diseño de los personajes, el establecimiento de locales dramáticos que enlazan los caracteres y las propiedades que definen el mundo en el que interactúan los personajes. Esta combinación de caracteres (*kyarakutaa*), tramas (*settei*), y mundo (*sekaikan*) generalmente vino antes de la escritura de la historia en sí, y como tal, proporciona una manera de considerar cómo se desarrollan los procesos de la creatividad del *Anime*” (Condry, 2009: 14)²¹⁵

En este sentido, el fanfiction oriental resulta más realista y adulto que el común del fanfiction occidental y aprovecha mejor la riqueza de personalidades del *manga*. Resulta relevante señalar que en general los argumentos de los *mangas* suelen estar más basados en el

²¹⁴ Ameban es escritora de fanfiction basado en series Manga (*Slayers* y *Bola de dragón*) y dibujante de *Fanarts*. Es una de las pocas personas que tiene en su página web fanfictions japoneses traducidos al inglés.

²¹⁵ En inglés original. Traducción propia.

desarrollo de los personajes que en la trama en sí; pero este desarrollo se expresa a través de la acción o de la expresividad de los personajes²¹⁶.

“En 2008, el creador de mangas y crítico Ôtsuka Eiji publicó el manual *¿Cómo crear personajes?* (Otsuka 2008). Como creador de mangas y profesor, dice estar acostumbrado a conocer personas que quieren ser creadores de manga (*mangaka*), pero recientemente se ha dado cuenta de un marcado incremento en el número de jóvenes que dicen que su ambición es la de convertirse en un «diseñador de personajes» (p. 14). Es cierto, dice, que es un trabajo hoy, y que tiene la posibilidad de aumentar las oportunidades de trabajar en los proyectos relacionados con las industrias de contenidos de juegos de *anime*, *manga* y videojuegos. Sin embargo, expresa su frustración por la manera limitada en la que los aspirantes a artistas a menudo imaginan su papel como diseñadores: «Pasan mucho tiempo en el cabello, la ropa y la apariencia externa de los personajes en un esfuerzo por reflejar sus personalidades características (Kosei)» (p. 17). Lo que no parecen comprender, dice, es que el «diseño visual» del aspecto exterior es sólo una parte de lo que realmente se requiere para «hacer» (*tsukuru*) un personaje.” (Condry, 2009:16)²¹⁷

Otra característica los personajes del manga es que, a pesar de estar fuertemente tipificados, son personajes complejos, generalmente víctimas de grandes fracasos y con grandes defectos. No es raro encontrar a héroes ruines, egoístas, cobardes o pervertidos, en un juego de grises en los que también están incluidos los villanos. Reflejar y entender todos estos matices es complicado, pues, por ejemplo, en el fanfiction occidental los defectos de los protagonistas terminan siendo utilizados como *gags* cómicos. Sin embargo, cuando estas

²¹⁶ La característica maximización de los ojos en el *manga* obedece a un recurso, no sólo estético, sino también de expresividad.

²¹⁷ En inglés original. Traducción propia.

características son aprehendidas por el receptor dota de mayor riqueza interpretativa a un tipo de lector que, transformado en fanescritor, puede llegar a aumentar la calidad literaria del fanfiction. He aquí un buen ejemplo de uso de personajes basados en un *manga*:

“Ella había sido, alternadamente, la extranjera que entrampaba a Ranma en sus maquinaciones, la feroz guerrera que entrenaba a Ryoga en las montañas, la anciana que fumaba eternamente una pipa cargada con Dios sabe qué y que dirigía el Nekohanten con habilidad inexorable, o la erudita exploradora de cosas antiguas y misteriosas. Toda su vida, Ryoga se había visto atraído por el pasado impreciso de Cologne, por sus armarios y alacenas rigurosamente cerrados—que Shampoo le aseguraba estaban llenos de ignotas maravillas—, por sus libros escritos en muchos idiomas y muchos alfabetos (que ella parecía conocer a la perfección), por la seguridad que ponía en todo cuanto hacía.” (Luca Signorelli, *Torre roja, torre negra, bloques grises*)

Respecto a las tramas, es habitual que en occidente los fans se decanten por escribir sobre las relaciones románticas. Esto puede ser explicado porque la forma de concebir los orientales las relaciones íntimas distan bastante de nuestros parámetros culturales. En las producciones orientales, temas tales como el amor nunca se presentan de forma sencilla, ya que más bien tienden a centrarse en la complejidad del amor, en el miedo a expresar los sentimientos, la vulnerabilidad, los complejos, el orgullo etc²¹⁸. Esta concepción de los afectos tiene que ver con ciertas peculiaridades de la sociedad japonesa, en la que la segregación entre géneros es más visible que en occidente y tienen diferentes rituales de cortejo. Es por ello que las relaciones interpersonales que se manejan en el *manga* están más

²¹⁸ Esto es así incluso en el *shojo*, un género de fanfiction dirigido a chicas adolescentes en el que el romance tiene gran protagonismo, si bien sus temas y argumentos son muy diversos.

basadas en las emociones y expectativas fantasiosas (deseos, idealizaciones...). Para alguien inmerso en la cultura occidental esta idealización japonesa puede resultar demasiado abstracta o incluso fría, por lo que los fans sienten la necesidad de completar a través del fanfiction la culminación o un desarrollo mucho más “occidentalizado” del romance o el amor.

Por otro lado, en el *Estudio de los fanfics de Dragon Ball* se afirma que los *fics* japoneses se limitan a relatar escenas sueltas, a completar los huecos del argumento, mientras que los fanescritores occidentales tienden a continuar el desarrollo del *manga* y a escribir secuelas o precuelas. Esto se debe a que el *manga* configura un microcosmos mucho más cerrado y estructurado que otro tipo de productos. Aunque el final sea abierto o ambiguo, el desarrollo de la historia está más estudiado, más sujeto al control del artista, dejando escasos ámbitos de acción para los fanescritores, a excepción de las elipsis temporales. Esta tendencia resulta ciertamente sorprendente para un género que se caracteriza, precisamente, por la constante invención de mundos con leyes, reglas y mitologías propias. La explicación al hecho de que los fanescritores japoneses sean más capaces que los occidentales de jugar con la *transfábula* del *manga* se debe, precisamente a su inmersión cultural. El *manga* es una manera iconográfica de leer²¹⁹; a diferencia del cómic occidental, el lector puede variar la lectura de adelante a atrás, saltándose viñetas, lo que otorga una sensación de continuidad. Así mismo, en el *manga* existe una economía expresiva en la línea y la capacidad de abstracción. Es algo así como “palabras vistas”, lo que explica su uso constante de onomatopeyas, técnica que

²¹⁹ En el Manga la ilación de las viñetas va de arriba abajo y de derecha a izquierda, produciéndose una confusión entre lo vertical y lo horizontal. Este sistema potencia el que la comunicación entre imágenes fluya de una viñeta a otra y el artista pueda jugar mejor con los cambios en el tamaño de las viñetas, la perspectiva y el encuadre.

cultiva las fuentes expresivas de un lenguaje propio cuyo significado no se esconde en palabras sino en la asociación emocional de los sentidos escritos²²⁰.

“Albert Einstein en su Teoría Especial (la Relatividad) enuncia que el tiempo no es absoluto sino relativo con respecto a la posición del observador. En esencia, la viñeta hace de ese postulado una realidad para el lector de cómics. El mostrar la acción en viñetas no solo define sus contornos, sino que establece la posición del lector con respecto a la escena y muestra la duración de los hechos. Efectivamente las viñetas «narran» el tiempo. El tiempo transcurrido no lo expresa la viñeta per se, como revela al punto una serie de viñetas en blanco. La imposición de las imágenes en el interior del marco de las viñetas actúa a la manera de un catalizador. La fusión de símbolos, imágenes y bocadillos dan por resultado el enunciado.” (Eisner, 1988: 64).

Hay, pues, una tendencia a jugar con los personajes, a observar los distintos puntos de vista y probar con las posibilidades, mientras que en occidente la tendencia se centra más en completar la historia. Este es otro aspecto interesante del *manga*, su capacidad para poder “entenderlo” sin necesidad de leerlo ya que gran parte de la influencia de los fanautores japoneses llegan a través de los *doujinshi*²²¹ sin traducir.

Analizando más concretamente las características del *manga* y la forma en la que los fanescritores reelaboran esos imaginarios ajenos en sus *fics*, encontramos que, pese al amplio conocimiento que muestran los fans respecto a la cultura japonesa (de hecho, muchos de ellos estudian el idioma y ven las series en versión original), muchas de las alusiones históricas y culturales están mal utilizadas o no son explotadas. Es frecuente encontrar en el

²²⁰ Esto también puede observarse en el escaso uso que se hace en el manga del papel de narrador externo o del uso de los bocadillos de pensamiento. Los sentimientos de los personajes son fundamentalmente transmitidos a través de sus expresiones y comportamientos.

²²¹ *Mangas* realizados por dibujantes no profesionales. Pueden ser obras derivadas de los trabajos de otros artistas o historias originales.

manga referencias a términos budistas como el *ki*, el intercambio equivalente, la fuerza vital o a seres mitológicos del folclore japonés cuyo significado difiere del occidental, como el dragón, los demonios... Todo ello se entremezcla de forma natural en las tramas. Sin embargo, es observable cierta incapacidad para utilizar toda esta mitología en el fanfiction, lo que supondría un interesante enriquecimiento de las historias, ya que las fanautoras, o bien desconocen los significados que guardan para la cultura japonesa o, aunque las conozcan, no las tienen lo suficientemente interiorizadas. Es por ello que los escritores orientales, en muchas ocasiones, realizan una especie de sincretismo en el que mezclan rasgos orientales con aspectos de la cultura occidental. Esto, lejos de ser un defecto, en muchas ocasiones supone un interesante ejercicio de transculturización puesto que a cambio utilizan modelos culturales propios de occidente, aportando matices y cosmologías que pueden llegar a completar la historia u ofrecer nuevas perspectivas²²².

Vemos así que el fanfiction es un ejercicio de creatividad colectiva que vas más allá de la reelaboración de los imaginarios de una determinada cultura. Supone una mezcla entre transculturización y globalización, en la que autores de diferentes lugares colaboran para reformular el fenómeno del que son fan y crear una cosmología en perpetua reconstrucción.

7.3 *El fanfiction y su relación con la industria del entretenimiento*

“Un día te despiertas y te das cuenta de que todo es real. Las paredes, la mesa sin recoger, la guerra.”

(Truchita, *Mapas del mundo*)

²²² En una entrevista informal realizada con Toshio Miyake durante el Congreso Mundial de Sociología en Japón (2014), el profesor de la Universidad de Foscari de Venecia, defendió que los fanfictions europeos estaban muy influidos por la religión cristiana, lo que hacía que ciertas concepciones, como las del bien y el mal, fueran polarizadas.

Como ya se ha comentado, el fanfiction carece de una legitimación ideológica. Sus autores actúan, simplemente, por “el placer de crear”, de “ofrecer sus propias versiones”. Sin embargo, su práctica puede inscribirse dentro de toda una red de imaginarios colectivos que, en conjunto, más allá del mero acto de publicar en la red una historia basada en una obra original, conlleva una serie de consecuencias que comienzan a afectar a la propia industria del entretenimiento desde distintas perspectivas.

7.3.1 *La influencia de los fans*

“A través de la ventana de la cocina, la boda parece estar en otra dimensión. A solas, lejos de esa noria somnolienta de ninfas, pelirrojos y velas, Hermione nota que recupera el control. Grifo que gotea. Vaso. Jabón. Cosas que puede ver y tocar, que la obedecen y funcionan con lógica. Si hay algo que odia son los deberes sin hacer, la explotación de los elfos y no poder controlar lo que le pasa.”

(Truchita, *Metamorfosis*)

El *fandom* es conceptualizado como público y consumidor. La industria ofrece a los fans²²³ un imaginario y satura el mercado de productos totémicos, tales como *merchandising*, ediciones especiales y material relacionado. Trata de sacar el máximo rendimiento a muchos de sus productos y, como asegura Jenkins (2008), aprovechar el “capital emocional” que crean; esto es, el deseo de los fans por formar parte y absorber todo lo relacionado con su *fandom*.

²²³ Recordemos que, como ya se explicó en el Capítulo 1, debido al gran número de definiciones que puede adquirir el vocablo fan, entenderemos como fan a aquellos seguidores de determinados fenómenos que incorporan a sus cosmologías cotidianas aquello que les transforma en seguidores acérrimos. Hay que destacar que el ser fan no tiene que ir, necesariamente, acompañado por una demostración exterior de ello o una estética determinada, sino de la expresión de gustos e intereses.

Los seguidores constituyen un público entrenado para la recepción. Los individuos son objetivados en su papel de consumidores, se les nutre de objetos de los que desean apropiarse para aprehender los deseos, anhelos y proyecciones que configuran su imaginario. En cada entrega especial siempre existen nuevas explicaciones, curiosidades o materiales inéditos. Dosis de información para completar un imaginario siempre inacabado, aunque posea un final, porque siempre existen expectativas residuales que pueden ser explotadas. En palabras de Ricoeur:

“Una obra puede estar cerrada en cuanto a su configuración y abierta en cuanto a la influencia que puede ejercer en el mundo del lector [...]. En la medida en que toda obra actúa, añade al mundo algo que no estaba antes en él; pero el puro exceso que se puede atribuir a la obra en cuanto acto, su poder de interrumpir la repetición, no contradice la necesidad de cierre [...]. No es paradoja afirmar que una ficción bien cerrada abre un abismo en nuestro mundo, en nuestra aprehensión simbólica del mundo” (Ricoeur, 1995: 404)

Sin embargo, estas objetivaciones son incapaces de evitar que los fans construyan sus propias representaciones y adapten las obras originales a sus cosmovisiones. Muchas veces la industria es tan gigantesca que es incapaz de verse los pies, por lo que tiene dificultades para cumplir con aquello que promete o los deseos que suscita, por lo que termina defraudado a sus consumidores.

“Una progresión natural de casi todas las series de fantasía que he visto es la de ir de lo pequeño, mundano, cotidiano, sencillo (que nos roba el corazón) a una escalada donde entran cada vez jugadores de ligas más altas y se van perdiendo cosas por el camino. Todo acaba siendo apocalíptico y grandioso, y normalmente no se sabe llevar bien porque simplemente es demasiado gigantesco para poderlo mostrar con tan poco presupuesto.”

(Entrevista a Mordaz, escritora aficionada)

Más allá de los productos, la industria cultural crea bienes simbólicos que configuran el universo subcultural de los fans. Se construyen ritos (como las firmas de libros o los

estrenos), en los que los consumidores se posicionan como “verdaderos fans”, es decir, como receptores grupales cuyas interpretaciones se adaptan a las ofrecidas por la industria del entretenimiento. Aún en los casos en los que los fans tratan de organizarse por sí mismos (como a través de foros, clubs de fans, etc.) estos intentos de espontaneidad son reabsorbidos por la industria. Se crea una jerarquización entre los seguidores.

“La constitución del público, que en teoría y de hecho favorece al sistema de la industria cultural, es una parte del sistema, no su disculpa. [...] Distinciones como las que se establecen entre películas del tipo A y B, o entre historietas de revistas de distintas categorías y precios, más que resultar de la cosa misma, sirven para clasificar, organizar y manejar a los consumidores [...] las diferencias son programadas y propagadas” (Adorno, 1981: 136)

Aún más, aprovecha la configuración de esos imaginarios colectivos para mantener vivos los fenómenos, especialmente cuando se prolongan en el tiempo²²⁴. La existencia de fanfiction mantiene el interés entre períodos de publicación de las sagas literarias o de la grabación de nuevas temporadas en las teleseries. Los consumidores se transforman en productores, bajo el auspicio de la industria, como en el caso de la web oficial de la *Warner Bros* sobre *Harry Potter*, y reconstruyen un material propio en el que dan rienda suelta a sus teorías y deseos. Se produce un proceso de doble dirección, a través del cual se trata de dotar a los espectadores de espacios controlados para expresarse y se persigue todo aquel intento que no esté auspiciado por la industria, en especial si esto supone algún tipo de beneficio económico “la atrofia de la imaginación y de la espontaneidad del actual consumidor cultural

²²⁴ El fanfiction suele ser especialmente activo durante los períodos de transición de una obra. Los fans toman el relevo de la industria en los períodos de espera y crea su propio material de disfrute, de hecho, el fanfiction es más común en fenómenos que se mantienen en el tiempo y no en obras puntuales como películas sin secuelas o novelas que no formen parte de una saga.

no necesita ser reducida a mecanismos psicológicos. Los mismos productos paralizan, en su propia constitución objetiva, esas facultades. Ellos están hechos de tal manera que su comprensión adecuada exige rapidez, capacidad de observación y competencia, pero al mismo tiempo prohíben directamente la actividad pensante del espectador” (Adorno, 1981: 139). Es por ello que la industria favorece la proliferación de canales de comunicación, como foros oficiales, páginas web, blogs de los propios autores etc. en los que los fans pueden interactuar de forma controlada:

“El principio del sistema ordena presentarle todas las necesidades como susceptibles de ser satisfechas por la industria cultural, mas, por otra parte, organizar previamente esas mismas necesidades de tal forma que en ellas se experimente a sí mismo sólo como eterno consumidor, como objeto de la industria cultural. Esta no sólo persuade de que su engaño es la satisfacción de la necesidad, sino que además le indica que en cualquier caso debe contentarse con lo que se le ofrece” (Adorno, 1981: 155)

Estos foros y páginas web configuran un gran estudio de mercado gratuito a través del cual la industria puede inferir anhelos y jugar a cumplirlos a través del llamado *fanservice*²²⁵, es decir cuando muchos de los deseos del público se explicitan de forma gratuita, aunque esto no esté relacionado con la trama de la obra. Son guiños que la industria a sus seguidores para complacerlos o bien para dar nuevos giros de tuerca que mantengan al público aferrado a una incógnita. Es así como el imaginario se transforma en un corpus colectivo que retroalimenta a autores y receptores. “Lo que se resiste –escribe Adorno (1981: 144)– sólo puede sobrevivir en la medida en que se integra. Una vez registrado en su indiferencia por

²²⁵ Aunque originariamente el *fanservice* se refiere al género del *manga*, el *anime* o los videojuegos japoneses, en la actualidad este fenómeno se está exportando a otros países, como por ejemplo las telenovelas norteamericanas.

la industria cultural, forma ya parte de ésta. La rebelión que tiene en cuenta la realidad se convierte en la marca de quien tiene una nueva idea que aportar a la industria”.

En este sentido podemos encontrar curiosas alianzas y desencuentros entre el fanfiction y la industria del entretenimiento. Muchas veces la industria multiplica sus ganancias y permanece en el mercado a través de productos relacionados, como por ejemplo la película basada en un libro, rompiendo así, o modificando, algunos de los parámetros de la obra original para, o bien crear otro tipo de narrativa o para aumentar la recepción del público, lo que a su vez produce una retroalimentación que empodera a los fanartistas.

El caso de las películas basadas en *Harry Potter* constituye uno de los casos más interesantes de esta tendencia que puede ser representada a través de varios ejemplos paradigmáticos, como el caso del personaje de Lucius Malfoy, uno de los villanos principales de la saga. El actor, Jason Isaacs, solicitó, de manera unilateral, permiso para que su caracterización llevara el pelo largo. La idea gustó tanto que, a partir de entonces, tanto en escritura como en dibujo, se representó con una estética muy parecida a la de las películas.

Imagen VII: La interrelación entre lo original y lo creado por los fans



Fanart de Ardariel que demuestra el cómo las películas de *Harry Potter*, a pesar de reinterpretar o añadir ciertos aspectos inexistentes en la obra original, nutren y transforman el imaginario colectivo de los fans.

Fuente: deviantart.com

En el otro extremo está el personaje de Remus Lupin, un hombre lobo a quien el fanfiction siempre describió con ojos dorados, en una clara influencia del folclore popular referido a los licántropos. La generalización de esta peculiaridad llegó a tales extremos que muchos de los fans lo dieron como un dato confirmado en la obra original. Aunque la autora de las novelas negó este hecho, en las películas, cuando el personaje se transforma sus ojos adoptan dicho color.

En el mundo del fanfiction hubo una fuerte tendencia a relacionar a este personaje sentimentalmente con Sirius Black, basándose en el llamado *subtexto*²²⁶, esto es, indicios sutiles ocultos entre líneas que abarcan desde la forma de mirarse a ciertas frases intercambiadas y que los fans suelen interpretar como mensajes del autor. Al parecer tanto el director, David Yates, como los actores interpretaron lo mismo que los fans, llegando incluso el director a indicar a David Thewlis (actor que interpreta a Remus Lupin) que actuara como si su personaje fuera un “yonqui homosexual”. Ciertas escenas de las películas sirvieron para confirmar aquello que los fans creían un hecho fehaciente, y más cuando los propios actores jugaron con los dobles sentidos y el *subtexto*. De nada sirvió que Rowling desmintiera la relación o que creara una historia romántica heterosexual para uno de ellos. Las películas y los fans confabularon para crear su propia versión de los hechos, configuraron un *canon* que se desvinculaba de la obra original. En este sentido los fans

²²⁶ El subtexto es un concepto de origen teatral conceptualizado a finales del siglo XIX, según el cual, existe una diferencia entre lo enunciado a través de los diálogos (o de la propia narración en el caso de la novela), y el contenido no expresado a través de palabras, como sentimientos y emociones, que puede ser mostrado a través de comportamientos o sobrentendidos. En esta dialéctica, el espectador juega un papel activo ya que debe interpretar aquello que está latente u oculto

desestiman la autoridad del autor para establecer sus propios parámetros, tomaron el relevo y configuraron su propio sistema mítico.

Otras veces el fanfiction se sirve de las obras derivadas para (re)elaborar sus mitologías. Así, en el género *RP*²²⁷ (ficción sobre personas reales) los fans interrelacionan realidad y ficción, atribuyendo a los actores rasgos propios de los personajes que interpretan. Se remite a lo real y lo ficticio, al lenguaje subjetivo y la incertidumbre de aquello que los fans desconocen y por consiguiente se inventan, creando paralelismos, como si esa realidad y la ficción no estuvieran separadas, sino que conformaran un continuo. El siguiente fragmento de fanfiction sirve para ilustrar esta peculiaridad:

“Tom Felton estaba reacomodándose el ridículo sombrero de mago que les habían colocado a todos sobre la cabeza para la escena del banquete, cuando Daniel Radcliffe se acercó hasta él y le habló.

—Hedwig se murió, ¿sabías?

—¿Que se murió, quién? —le preguntó Tom frunciendo el cejo.

Era la primera vez que el cretino le hablaba fuera del rodaje. O sea, que se dignara dirigirle otras palabras que no fueran las del libreto. Aunque siendo justo, Tom tenía que reconocer que hasta ese momento no habían rodado juntos más que una sola escena: aquella donde Harry se niega a darle la mano a Draco.

—Tom... eres Draco y, ¿no has leído el libro?

Tom sintió que enrojecía un poco. No, no había leído el maldito libro. Y no lo pensaba leer por más lata que le dieran al respecto, y aunque la gente no dejara de mirarlo extrañada por estar actuando en la película de Harry Potter sin saber siquiera de qué

²²⁷ Para más información acudir al anexo sobre “Géneros del fanfiction”

iba la historia. Ese libro era para niños y Tom ya no era uno. Después de todo, acababa de cumplir los trece años un par de meses atrás.”

(PerlaNegra, *Magic Works*)²²⁸

Sin embargo, estas coincidencias entre la industria del entretenimiento y el mundo del fanfiction no siempre se dan. “Parece sacado de un fic” suele ser una expresión bastante frecuente entre los fans para señalar la escasa calidad de un capítulo de una serie o novela. Se produce lo que podríamos llamar “folclorización del fanfiction”. Se sitúa al movimiento en una posición marginal, se infravalora o directamente se centran en estereotipos negativos, es decir, se subrayan aquellos escritos sin demasiada relevancia y fieles a los cánones que ellos refuerzan la inmutabilidad de las relaciones entre la industria y los consumidores. Por el contrario, aquellos *fics* que presentan alternativas interesantes o reconfiguran el imaginario suelen ser ignorados. En este sentido, el fanfiction es permitido en cuanto estrategia publicitaria. Siguiendo a Adorno:

“Bajo el monopolio privado de la cultura, la tiranía deja el cuerpo y va derecha al alma. El amo ya no dice. «Pensad como yo o moriréis» Dice. «Sois libres de pensar como yo. Vuestra vida, vuestros bienes, todo lo conservaréis, pero a partir de ese día seréis un extraño entre nosotros» El que no se adapta es golpeado con una impotencia económica que se prolonga en la impotencia espiritual del solitario. Apartado de la industria, es fácil convencerlo de insuficiencia” (Adorno, 1981: 146).

Esto puede observarse en la manera en la que la industria del entretenimiento y los medios de comunicación tratan al fanfiction, Existe una tendencia a exponer y explicar el fenómeno

²²⁸ Ton Felton es el actor que encarna a Draco Malfoy, el Némesis de Harry Potter (Daniel Radcliffe). En este RP, se juega con la muerte de Hedwigg, la lechuza de Harry, y con el conocimiento e implicación que los actores tienen con los libros. Así observamos que, aunque Tom no ha leído los libros mucho de los rasgos de su personalidad coinciden con los de su personaje.

de una forma despectiva o cómica que se constata, por ejemplo, en las referencias al fanfiction encontradas en la serie televisiva *Sobrenatural* o en los medios de comunicación, en especial YouTube y artículos publicados en JotDown y El País. Finalmente, hay que tener en cuenta la recepción que desde la industria editorial “tradicional” se está dando del fanfiction a través de los casos de *Cincuenta sombras de Grey*, de E. L. James, y *After*, de Anna Todd.

Con respecto a la serie de televisión, uno de los casos más destacables es el de *Sobrenatural* (The CW Network, 2005- Actualidad), una serie televisiva norteamericana sobre dos hermanos que recorren el país luchando contra seres sobrenaturales. Esta serie es muy popular entre los fans, en especial debido al desarrollo de los personajes, a la relación entre los protagonistas y a su sentido del humor; de hecho, es habitual que en los *sketches* del principio de los capítulos se hagan constantes alusiones a las teorías creadas por los fans. Con respecto al mundo del fanfiction, los *fics* más habituales son aquellos en los que relacionan de manera romántica y sexual a ambos hermanos, ya que en la serie existe un fuerte *subtexto* sobre el amor que sienten el uno por el otro. En el episodio 18 de la cuarta temporada los protagonistas descubren la existencia de una serie de libros que narran sus aventuras con demasiado realismo como para ser una coincidencia. Cuando intentan averiguar más sobre el autor de dichas novelas descubren en internet *fics* dedicados a los hermanos y este es diálogo que se desarrolla a continuación:

“Dean: Mira esto, sí hay admiradores, no son muchos, pero para ser fans se quejan mucho [...] Hay chicas-Sam y chicas-Dean y... ¿Qué es el *slash* fan?

Sam: Que Sam lo hace con Dean, juntos...

Dean: O sea, ¿juntos, juntos? ¡¿No saben que somos hermanos?!

Sam: No parece importar

Dean: ¡Oh, por favor, eso es retorcido!”

(Warner Bros, 2 de abril del 2009)

A raíz de esto, los hermanos conocen a varios personajes femeninos que se comportan como fans exaltadas, desde la editora de las novelas que tiene al símbolo de los hermanos tatuados en el culo, hasta Becky Rosen, la moderadora de una de las páginas de fans que se dedica a escribir fanfiction *slash* (*fics* que tratan sobre relaciones homosexuales). Cuando los protagonistas piden su ayuda, esta es representada como el prototipo de *fangirl* (fan “demasiado exaltada”) que hace constantes alusiones a la dimensión *slash* de la serie, está enamorada platónicamente de Sam y parece tener problemas en diferenciar entre la verdad y la ficción, como puede observarse en este diálogo del episodio 1 de la quinta temporada:

“Chuck: ¡Eres mi fan número uno! Es por eso que entré en contacto contigo. Eres la única que me creería.

Becky: ¿Estás bien?

Chuck: No, estoy siendo vigilado. De acuerdo, no, al menos yo no lo creo. Pero yo no tengo mucho tiempo. Necesito tu ayuda.

Becky: ¡¿Necesitas mi ayuda?!

Chuck: Así es. Te necesito para obtener un mensaje a Sam y Dean. ¿Hola?

Becky: Mire, Sr. Edlund. Sí, soy una fan, pero no me gusta que se burlen de mí. Sé que *Sobrenatural* es sólo un libro, ¿de acuerdo? Conozco la diferencia entre la fantasía y la realidad.

Chuck: Becky, todo es real.

Becky: [muy emocionada] ¡¡Lo sabía !!”

(Warner Bros, 10 de septiembre de 2009) Becky fue un personaje aceptado por los seguidores y apareció en varios capítulos; de hecho, este tipo de personajes femeninos, como el de Charlie Bradbury, que apareció en el episodio 20 de la séptima temporada, se volvieron recurrentes, lo que supuso un cambio en la serie. *Sobrenatural* es una serie que ha sido muy criticada

respecto a la imagen que ofrece de las mujeres, que suelen representar dos roles: el de demonio, en las que se exalta la sensualidad, pero que, al representar el mal, son susceptibles de ser golpeadas y asesinadas, y el de “damisela en apuros” que evoluciona a interés amoroso con desenlace trágico, de separación o muerte. En comparación, los personajes femeninos “*frikis*”²²⁹ no representan ningún interés amoroso o sexual para los protagonistas (de hecho, en muchas ocasiones se las representa como lesbianas) y suelen desempeñar el rol de ayudante cómico que, a diferencia de los otros personajes femeninos, sí sobrevive.

Las subtramas o capítulos sueltos basados en la existencia real de los libros de *Sobrenatural* y de sus fans se ha convertido en un recurso cómico, dedicando capítulos enteros al tema, como en el episodio 5 de la décima temporada titulado *Fan Fiction*, en el que la trama se desarrolla durante un musical creado por una fan de las novelas de *Sobrenatural*. El capítulo explicita y establece un juego entre el *metatexto*²³⁰, el *subtexto*²³¹ y la resignificación, pero desde una perspectiva cómica:

“Dean: No hay naves espaciales en *Sobrenatural*”

Marie: Bueno, oficialmente no, pero esto es una transformación de la ficción

²²⁹ Cuando, en el contexto de *Sobrenatural*, nos referimos a este tipo de personajes como “*frikis*” no es sólo por el tipo de gustos y aficiones que expresan, sino porque en la serie representan al estereotipo, es decir, personas con pocas capacidades sociales, que viven intensamente todo lo relacionado con sus aficiones

²³⁰ Concepto creado por Gérard Genette (1989) para hacer referencia a aquellos textos que conversan o se refieren a otros o a sí mismos para así adquirir una distancia crítica y volverse autorreferenciales y autoconscientes. En el caso de *Sobrenatural*, el *metatexto* en este capítulo es triple ya que en la serie se realizan constantes alusiones a las supuestas novelas, que son una versión de la serie en la que se juega con sus propios clichés, y a partir de ellas se crea el musical, basado en un fanfiction, en el que se basa el capítulo y que termina siendo una exageración de las novelas

²³¹ En el caso de *Sobrenatural*, la interpretación del amor homosexual entre los hermanos se basa, entre otras cosas, en la forma que tienen de permanecer más cerca el uno del otro de lo normal, aspecto con la que juega este capítulo con respecto a los actores del musical.

Dean: Quieres decir ficción de los fans²³²

Marie: Llámalo como quieras, están inspirados en los libros de Chuck, pero con algunos adornos. Bueno, como sabes Chuck Edlund dejó de escribir después de *El canto del cisne* y simplemente yo no podía dejarlo de esta manera. Entonces, escribí mi propio final.

Dean: Escribiste tu propio final con... ¿Naves espaciales?

Marie; Y robots y algunos ninjas y luego Dean se convierte en mujer²³³...sólo por algunas escenas”

(Warner Bros, 11 de noviembre del 2014)

En conclusión, *Sobrenatural* explota el concepto de *friki*, convirtiéndolo en un recurso cómico. Sin embargo, los guionistas de la serie demuestran ser grandes conocedores del mundo fan, de sus teorías y reinterpretaciones y son capaces de retomar todas esas ideas para volverse auto-referenciales y autocríticos, reconociendo el uso que hacen del subtexto y el *fanservice*:

“Dean: Ha sido educativo el ver la historia desde tu perspectiva. Sigue escribiendo, Shakespeare.

Marie: ¿Aunque mi versión no coincida con cómo lo ves?

Dean: Yo tengo mi versión y tú tienes la tuya”

(Warner Bros, 11 de noviembre del 2014)

Lamentablemente, este nivel de conocimiento del submundo fan y la capacidad para reapropiarlo y enriquecerlo no se recogen en los medios de comunicación. Por ejemplo, en

²³² En el idioma original se hace un juego de palabras que se pierde en la traducción, ya que el personaje dice: fan fiction

²³³ Aquí se hace referencia a un tipo de fanfiction en el que, cuando existe un interés amoroso homosexual, se suele transformar a uno de los personajes en el género contrario para convertirla así en una relación heterosexual. Y que bien podría verse como ejemplo de los límites de las resignificaciones y sus interpretaciones más celebratorias

el artículo *Fanfic: cuando la ficción se asomó al abismo* (Cuevas, 2016) publicado en la revista JotDown, se comienza explicando los orígenes del fanfiction a raíz de la aparición de *El Quijote de Avellaneda* y cómo Cervantes incorporó este suceso en su propia novela a través de referencias y burlas. A partir de este punto el autor explica en qué consiste el fenómeno del fanfiction y subrayando su escasa calidad literaria:

“De este modo resulta hasta hermoso que los vástagos literarios de estos escritores aficionados sean criaturas engendradas a partir de una auténtica necesidad creativa de indagar, explotar y exprimir mundos y personajes que son objeto de adoración, pero propiedad de otros. Probablemente le quita algo de *glamour* al asunto el hecho de que la mayoría de las veces las inquietudes creativas de los escritores *amateurs* virasen hacia las perversiones, y existiese cierta obsesión con convertir el sexo anal en deporte de moda o encamar personajes que en la obra original ofrecían tanta tensión sexual no resuelta entre sí como un par de ficus enterrados en cemento.”

(Cuevas, Julio de 2016)

La exposición que se hace sobre el fanfiction en este artículo demuestra un conocimiento superficial del fenómeno, basado en los artículos de Wikipedia y en una exploración rápida de los *fics* publicados en fanfiction.net, y el peso de una serie de prejuicios instaurados sobre los fanescritores, entre ellos la de ser personas muy jóvenes con escasa capacidad de redacción:

“Además de todo lo anterior hay que tener en cuenta que gran parte de las plumas que firmaban el fenómeno fanfic pertenecen a infantes con mucha vida escolar pendiente por delante o a adultos con poco pupitre ocupado por detrás, ofreciendo como resultado millones de páginas que de haber sido redactadas por un grupo de monos con máquinas de escribir probablemente ofrecerían menos faltas ortográficas y más coherencia en general.” (Cuevas, Julio de 2016)

Sin embargo, el aspecto más subrayado en el artículo es la crítica el excesivo uso del sexo como recurso literario en el fanfiction. Resulta interesante cómo este es uno de los aspectos que más destacan los medios de comunicación, como se ve también en el artículo de SModa *¿Y si... fuera la novia de un One Direction?*, firmado por Fernández Abad (2015) en el que se interpreta el *slash* como un tipo de *selfinsertion* en el que la escritora trata de proyectarse para cumplir la fantasía de tener una relación sentimental con sus ídolos, o en la lectura de *fics* comentada por varios YouTubers españoles, como Wismichu o El Rubius, sobre todo cuando se pone de relieve la edad de las escritoras y la explicitud de las escenas que escriben:

“Joder con la chavala, joder. ¿Sabéis lo peor de todo? Que la puta chavala tiene 13 años, va en serio. Si la puta chavala escribe así con 13 años, dentro de unos diez, quince años podremos tener unos *Cincuenta sombras de Wismichu* que lo pete. Eso sí, escribir esto con 13 años... Ojito, mucha tralla has visto tú, menudos padres debes tener” (Prego, Israel-alias Wismichu- 23 de octubre del 2014)

La interpretación que hacen los medios de comunicación del uso de la sexualidad se basa en la idea del *selfinsertion*, es decir, de un mecanismo a través del cual las escritoras adolescentes subliman sus fantasías convirtiéndose en las protagonistas de la narración (Férrnández Abad, 2015) o como una forma de experimentación con fijaciones y perversiones sexuales (Cueva, 2016) En ambos casos, existe una percepción negativa de la sexualidad femenina adolescente. Es como si el hecho de que mujeres jóvenes experimentaran con fantasías “no normativas” fuera algo digno de señalamiento. Esta visión difiere mucho de la de las escritoras de fanfiction, que conciben la sexualidad como un proceso mucho más complejo en el que, además de las fantasías eróticas, se une una reivindicación del placer femenino (escrito por y para mujeres) y la visibilización de prácticas sexuales diferentes:

“Para mí el fanfiction fue una revolución. Cuando con 12 años leí una escena entre Remus y Sirius me quedé en shock ¡No sabía que eso existía!” (Entrevista a Joanne-Distte, escritora aficionada)

Como explica Jenkins (2010) el uso del *slahs* y de la erotización, implican una forma diferente de caracterizar y desarrollar a los personajes y una ideología respecto a la tolerancia y la apertura. Esto se refleja en el discurso de las fanescritoras:

“A través del *fandom* conocí a personas de otras edades, países, contextos y realidades que me enseñaron a ver el mundo de una forma en la que simplemente no lo haría de no haber convivido con ellas. Por ejemplo, el simple hecho de asumirme hoy como bisexual me habría costado muchísimo trabajo (e incluso me pregunto si me habría llegado a atrever) de no haber pasado mi adolescencia conversando con personas para las que la orientación sexual no importaba.” (Entrevista a Lexa, escritora mexicana)²³⁴

Sin embargo, el hecho de que los *fics* convertidos en éxitos editoriales más famosos, como *Cincuenta sombras de Grey* y *After* tengan un fuerte contenido erótico, sólo sirve para reforzar esta perspectiva; como ejemplo véase este fragmento del artículo *Fanfiction, el fenómeno que dio origen a 50 sombras de Grey* publicado en El País:

“El resultado [de *Cincuenta sombras de Grey*, es] un *slash* de cajón como tantos otros, que manipula los ingredientes habituales en la ficción del subgénero (ocasional misoginia soterrada, erotismo con componentes sadomasoquistas -en las narraciones *slash* abundan las historias de posesiones sexuales, violaciones *soft* y demás formas de dominación consensuada o no-), hasta llegar al punto de que *The Guardian* llegara

²³⁴ Cabe destacar que Lexa vive en un Estado de México muy tradicional en el que el matrimonio gay no está legalizado.

a calificar a *50 sombras de Grey*, en referencia a lo trillado de sus elementos, como

«un libro con sesenta mil autores».” (TonesTones, 21 de febrero de 2015)

Observamos, en primer lugar, el desconocimiento del autor respecto al fenómeno del fanfiction, ya que considera *slash* cualquier tipo de fic con contenido pornográfico, cuando este género se refiere únicamente a los fic con temática homosexual y puede versar sobre relaciones amorosas sin necesidad de que contengan escenas de sexo explícito. En segundo lugar, relaciona los fallos de la novela, es decir, su poca calidad literaria, lo estereotipado de sus personajes y la idealización de relaciones amorosas posesivas y machistas, con todo el género del fanfiction. En este sentido, el hecho de ser novelas basadas en un fanfiction, más que una apertura o visibilización hacia el fenómeno, parece más bien algo que ocultar; y así, se eliminaron los *fics* originales y se cambió parte de la trama y ciertas características (como nombres de personajes o lugares) para que no fueran reconocibles.

Todo ello sitúa al mundo del fanfiction en un estado de indefensión que va desde el escaso interés por parte de las industrias del entretenimiento hasta su estatus legal. El limbo jurídico en el que se posiciona al fanfiction le deja desamparado ante el poder de la industria y los propietarios de la red. Basta que un fic sea concebido como peligroso, generalmente debido a su increíble difusión, para que se tomen las medidas necesarias para eliminarlo de la red, acusarlo de plagio o señalar con saña su escasa calidad. Obviamente las acciones legales no suelen pasar de una mera amenaza, en primer lugar, porque el fanfiction no posee ánimo de lucro por lo que es extremadamente difícil demostrar intereses lícitos y, por otra parte, por la negativa repercusión que ello podría tener entre los seguidores, especialmente si el denunciante es el propio autor. Productoras y editoriales se conciben como agentes económicos externos a las obras, pero los fans desarrollan cierta empatía con el autor puesto que se relacionan con ellos a través de sus obras. El que un autor actúe contra “aquellos que

le mantienen” puede derivar a ciertas consecuencias negativas, como la crítica feroz, e incluso a la propia emancipación del público.

7.3.2 *La emancipación del canon*

“De forma que la había seguido, por esas escaleras oscuras y esos pasadizos téticos, hasta su pequeño templo de color. En tan sólo dos semanas había conseguido que la habitación a la que se había mudado pareciera un mundo aparte del resto de la inquietante mansión, un mundo desordenado y caótico y hermoso a su manera y tan ella... ¿es que no se cansaba nunca esa chica?”

(Qfapo, *Wolf Trapped in a Fairy Tale*)

En el texto *¿Qué es literatura?* (Févola, 2009) explica que “Jorge L. Borges pulverizó la noción de creador, artista original y mostró el revés del tapiz literario como un tejido de textos engendrados por otros textos que a su vez producen nuevos textos, pues «escribir es plagiar, consciente o inconscientemente. La única expiación posible de este error interminable, comenzado hace treinta mil años, es inventar autores que no existen y atribuirles lo que no escribieron.» Cosa que él hizo, por otra parte. (Févola, 6 de abril de 2009).

Cuando los medios “descubrieron la inmensa producción de fanfiction en la red, describieron el fenómeno como una liberación de los espectadores” (Enríquez, 2016). Según esta visión los individuos interfieren en el proceso creativo, apropiándose de sus héroes y volviendo la cultura mediática más democrática e inclusiva. Según la definición que los autores de fanfiction han tomado masivamente es una forma cultural de reparar el daño que ha causado un sistema donde los mitos contemporáneos no son propiedad de la gente sino de las corporaciones. Es, por tanto, una forma de devolverle a la gente sus mitos.

“Es cultura popular. *Caperucita Roja* era la historia del lobo y la niña que se merendaban a la abuela y los campesinos la fueron transformando y la fueron contando y se convirtió en una fábula para advertir a los niños y, en fin, re-narramos,

digerimos, no inventamos cosas nuevas, regurgitamos las viejas. El fanfiction lo que hace es digerir. Los fans interpretan el texto, lo comparten, se lo cuentan unos a otros. Las series, los libros, las películas son nuestra mitología, así que la usamos para nuestras necesidades (para eso existen los mitos). Internet nos da una oportunidad única para este diálogo, porque que en lugar de limitarnos a recibir de manera vertical las historias, actuamos sobre ellas de manera horizontal. Ahora somos todos juglares de la Edad Media, narrando la misma historia de manera diferente para una audiencia” (Irati, 2005)

Sin embargo, la conceptualización abarca horizontes más amplios. Al formar y reconfigurar el mito, los espectadores adquieren una conciencia que va más allá de una individualidad metasocial.

“Cuanto más se multiplique la receptividad, cuanto más movediza sea y más planos diferentes ofrezca a la impresión de los fenómenos, tanto mayor cantidad del mundo comprenderá el hombre [sic], tanta mayor cantidad de forma creará fuera de sí mismo. La cultura humana consistirá pues: primero en proporcionar a la facultad receptiva los más variados contactos con el mundo y excitar el máximo grado de pasividad en el sentimiento: segundo, en conquistar, para la facultad determinante, la mayor independencia de, la facultad receptiva y excitar el máximo grado de la actividad de la razón” (Séller, 1941: 72)

Supone un proceso vertical del arriba a abajo. Abandonan su papel pasivo para situarse en vigilantes del nivel. Critican tramas incompletas, incoherencias. Desplazan significados, invierten los roles e ignoran las relaciones de poder o juegan con ellas. El fanfiction no es simplemente la plasmación de las luchas y los sistemas de dominación, sino aquello por lo que y por medio de lo cual se lucha. Al respecto, Berger y Luckmann (1968) plantean la pregunta sobre cómo es posible que los significativos subjetivos se vuelvan *facticidades objetivas* como la cuestión central de la teoría sociológica, incluyendo en el mundo de las

cosas los universos simbólicos, es decir, los procesos de significación que se refieren a realidades que no son las de la experiencia cotidiana:

“El universo simbólico se concibe como la matriz de todos los significados objetivados socialmente y subjetivamente reales, mientras toda la sociedad histórica y la biografía de un individuo se ven como hechos que ocurren dentro de ese universo. Lo que tiene particular importancia es que las situaciones marginales de la vida del individuo (marginales porque no se incluyen en la realidad de la existencia cotidiana en la sociedad) también entran dentro del universo simbólico” (Berger; 1968: 125).

Son productos sociales que tienen una historia y para entender su significado “es preciso entender la historia de su producción” (Berger; 1968: 137). Para ello, hay que tener en cuenta que el concepto de autor está fuertemente ligado con la historia de las ideas, de los conocimientos, de la historia de la filosofía, del desarrollo de los géneros literarios, etc. pero su surgimiento comienza con la desaparición de los relatos anónimos y colectivos para dar paso a el autor y su obra, como forma de comprensión de la literatura. El fanfiction supone una interesante ruptura ya que implica la existencia de autores no relacionados con su obra sino con la obra de otros que hacen suya y, aún más, transforman los sistemas de publicación desde entidades privadas, como las editoriales, a entidades públicas, gratuitas y de libre acceso como la red.

Se llega incluso al extremo de que el propio corpus colectivo llega a desligarse de la obra original de tal modo que configura un objeto diferente que puede conducir a la negación de la autoría original, especialmente si esta no mantiene los estándares deseados por su público.

“El autor del material original merece siempre una consideración hacia su autoría intelectual, que no se le puede negar y es la única persona que tiene derecho a lucrarse de su creación. Punto. Dicho lo cual, una cosa no es más auténtica que la otra aunque es la fuente de la que mana todo lo demás. Cada uno tenemos nuestro espacio y en la

medida en la que Harry Potter es un mito de la cultura popular, compartimos cierta autoría social. Lo que signifique Harry Potter para los niños dentro de cuarenta años será algo que en cierta forma habremos creado entre todos. JKR lo creó, todos los lectores le fuimos dando significado.” (Irati, 2005).

“¡Porque Killer Rowling es terrible para mi salud mental! Llegué al tercer libro amándola y jurando que era lo mejor con lo que me había topado en mi vida. Entonces encontré los fanfics y descubrí que una gran cantidad de ellos me gustaban muchísimo más que el giro que le estaba dando ella a la historia original. El maravilloso *fandom* le ganó a su *canon*.” (Regan, 2002).

Esta emancipación llega a tales extremos que los fans continúan desarrollando un universo que el autor, por los motivos que sean, consideró agotado. En este sentido el fanfiction se transforma en una espiral, se remite a sí mismo, incorporando las perspectivas de otros fans, expandiéndose, haciéndose tan infinito como las historias publicadas en la red. Se eleva hasta convertirse en todo lo ya escrito, como si todas las historias conformaran una literatura propia y diferente, en un gran libro enorme y contradictorio entre sí porque cada fan desarrolla su historia, individual, pero vinculada a todos los *fics* que ha leído a lo largo de su incursión en el mundo del *fandom*. Es por ello que el fanfiction recupera la noción de ficción no como mentira o espejo de la realidad, sino como universo o más bien pluriverso de mundos posibles.

El fanfiction contribuye a expresar el deseo manifiesto por un cierto tipo de literatura. El mundo del fanfiction se enfrenta a “aquello que no puede ser dicho” a aquello a lo que la sociedad pone dificultades de acceso, como las restricciones de edad o la censura, ante temas como el sexo la violencia, la política, la religión... Ciertamente pueden existir referencias latentes en las obras originales, pero pocas editoriales o productoras pueden permitirse el

abordar estos temas de forma tan gráfica. Estas “pulsiones” ocultas son las que pueden llegar a desarrollarse en el fanfiction.

Así mismo, el fanfiction es un inmenso campo de experimentación ya que permite rebasar muchas fronteras de la técnica literaria. Supone un universo abierto en el que la ruptura con los más elementales juegos de la trama puede ser realizados. Supone una excelente base para que los escritores noveles aprendan, maneje y superen las técnicas clásicas de escritura.

“El caos del *magma*, auténtico abismo con el que se confronta la potencialidad creadora de toda sociedad en busca de sentido, abre indefinidas y siempre precarias (por cuanto transitorias) posibilidades de fundar lenguajes, de crear múltiples maneras de apalabrar (y apropiarse) el mundo, de instituir horizontes de experiencia común. Desde la óptica del magma que subyace a toda sociedad se elimina cualquier opción de pensar el orden institucional como definitivo y de pensar la historia como irreversible” (Sánchez Capdequí, 1999: 73)

La evolución del fanfiction al original es prácticamente natural. Aunque se agote el *fandom* persiste la necesidad de creación²³⁵. De hecho, ambas modalidades suelen ser compatibles.

“El fanfiction tiene absoluta dignidad por sí mismo. A mí me ha ayudado a escribir ficción original. Me ha enseñado miles de cosas sobre la técnica de escribir, me ha dado confianza, experiencia. Pero no hay género literario pequeño, solo se puede escribir con honestidad, escribas para una editorial o para ti o para Internet. Escribe lo mejor que sepas. Lucha con las palabras. Baila con ellas. Sé honesto con el proceso de escribir. El frikismo es parte de mi vida, no me escondo de lo que soy. Todo el

²³⁵ Esta afirmación no es contradictoria con la anteriormente expuesta respecto a que los fans continúan desarrollando un universo que el autor creyó agotado. Ambas nociones se refieren a momentos y procesos distintos. En muchas ocasiones el fanfiction precede a las obras originales extendiéndose en el tiempo, nutriéndose de pinceladas de información que se producen a posteriori o autoalimentándose de su propia producción. Sin embargo, algunos *fandoms* no resultan tan potentes y con el paso del tiempo acaban agotándose, generalmente por la sustitución de otros fenómenos que corren de boca en boca entre los fans a través de los sistemas de recomendaciones.

mundo en mi vida real sabe que me gusta Harry Potter o Sobrenatural. Odiaría ir escondiéndome. No veo que haya nada de malo en lo que soy. No quiero ser dos personas diferentes. La de internet y la de la vida real. En palabras de Gloria Gaynor, *I am what I am, I am my own special creation*". (Irati, 2005)

La creciente aparición de nuevos escritores provenientes del fanfiction está produciendo leves pero interesantes transformaciones en el panorama literario ya que "crear no quiere decir crear sólo instituciones sino, ante todo, nuevos arquetipos, nuevos modelos primordiales desde los que los grupos se autoconciben como realidades irreductibles" (Capdequí, 1999; 111).

A esto hay que añadir el que sus autoras son principalmente mujeres familiarizadas con el mundo del cómic, la novela fantástica y el *manga* lo que está dando lugar a un gran número de escritoras que se alejan de manera tajante de la "tradicional literatura de mujeres", que como señalamos en el capítulo 6, tiende a identificarse con el intimismo, el romanticismo y problemas como la soledad, el anonimato, la necesidad del crecimiento personal, etc.²³⁶ Retoman géneros preeminentemente masculinos como la ciencia ficción, el *cyberpunk* o la novela de aventuras. Bajo la óptica foucaultiana, el fanfiction se transforma en una flecha que nos golpea en los ojos y nos hace mirar más allá de los que se considera íntimo y cotidiano. Contribuye a que los escritores hablen sobre las cosas, al principio a través de los *fics*, luego de sus originales.

En definitiva, el fanfiction forma parte de dinámicas más amplias como la conformación de una sociedad más creadora tanto en la autoría como en la recepción que se tiene de la

²³⁶ De hecho, dentro del mundo del fanfiction existe el vocablo *Boyfic*, usado de manera despectiva para aquellos *fics* en los que la acción y la violencia no se encuentran insertas en una trama argumentadora, sino que se usa de forma gratuita. Los *boyfics* son más comunes en fanfictions basados en manga.

creación porque “la verdadera recepción de una obra nueva es tan creadora como su creación” (Castoriadis, 1996; 65), lo que nos lleva a concebir a sus obras derivadas no como subproductos de la cultura fan, sino como escritos como entidad propia que ofrecen idearios y significaciones diferentes. En suma, creatividad no significa una sociedad conformada por genios, significa la aceptación de un sujeto siempre imaginante que sobrepasa la concepción de la eterna repetición.

7.4 Conclusiones: La economía del don

La conceptualización de los fans como un tipo de audiencia alternativa implica el que se observen como un conglomerado y se comprendan su estética y sus prácticas de forma genérica. Sin embargo, profundizar en las diferencias y en las relaciones de poder que se establecen en su interior sirve para comprender su riqueza y sus mecanismos de autorregulación.

En este capítulo se ha hablado del concepto de poder, tanto desde la industria como entre los fans, pero aún queda por explorar la conexión entre la economía digital y la *fábrica social*²³⁷, analizados por Tiziana Terranova (2000). Según esta autora, Internet se ha convertido en un espacio en el que los procesos de trabajo se han desplazado para aprovechar el trabajo libre, o lo que ella llama la *economía del don*²³⁸ (*give economy*), que puede encontrarse en la red y que es creado de forma voluntaria y sin remuneración. Este tipo de trabajos no son reconocidos, pero se encuentran intrínsecamente relacionados con la expansión de las

²³⁷ La fábrica social es un concepto acuñado por Negri para dar cuenta del desplazamiento que se produce de la fábrica tradicional hacia una nueva forma de explotación capitalista.

²³⁸ Traducción propia

industrias culturales y la creación de valor basado, no sólo en lo económico, sino también en la cultura, el conocimiento y los afectos, como podría entenderse que sucede en el fanfiction. Cabe señalar que Terranova no está hablando aquí de un proceso de absorción por parte del capitalismo de los productos de las subculturas, sino de la incorporación de “flujos culturales” que se formaron dentro del capitalismo y que todavía no están incorporados a la estructura económica, pero que son usados por esta para su beneficio. Siguiendo esta propuesta nos encontramos con que el fanfiction, y todos los productos fans relacionados, como el *fanvid* o el *fanart*, ofrecen un tipo de trabajo gratuito del que las industrias del entretenimiento pueden servirse, ya sea para conformar una cantera de fans o para configurar un espacio de investigación de mercados gratuito. Además, de cara a las editoriales, conforman una cantera de escritores noveles que, de pasar a la profesionalización, ya contarían con un número importante de seguidores. Sin embargo, en un artículo colaborativo escrito para *Le monde diplomatique* (2012) también ofrece una construcción positiva con respecto al trabajo en red, como pueden ser todos los movimientos sociales que utilizan internet para criticar la realidad y organizarse, como han sido el 15M o el *Occupy Wall Street*:

“En la medida en que no estamos asistiendo a un enfrentamiento entre dos capitalismos sino un proceso de reconfiguración realizado a través de la hegemonía de las finanzas, información y circulación, materiales de ensamblaje y producción inmaterial, parece claro que la única manera de cambiar la situación actual es a través la organización autónoma de trabajo vivo de la multitud en las calles y en la red.”

(Griziotti, Lovaglio y Terranova, 1 de marzo de 2012)

En la actualidad el fanfiction es un fenómeno de evasión, es decir, un espacio en lo que los fans pueden reconfigurar sus propios imaginarios y compartirlos. Su forma de crítica se basa en el empoderamiento; habla sobre feminismo, tolerancia y una recepción activa de los

consumidores. Sin embargo, todavía no es consciente de su poder más allá de su actuación ocasional como grupo de presión. Al fenómeno le falta en este sentido organización y la capacidad de constituirse como un sistema de crítica autónoma y poderosa.

Conclusiones

“Hay verdades irrefutables en este mundo. Hechos incuestionables. Leyes inalterables y enunciados irrefutables. A veces Hermione se los repite a sí misma. Son sus propios mandamientos. La gravedad existe y tiene una aceleración de nueve coma ocho metros partidos por segundo al cuadrado aproximadamente. Los días suceden a las noches y al día siguiente, no importa lo que pase, siempre sale el sol, aunque lo tapen las nubes. Dos por dos es cuatro y después del cinco va el seis y éste precede al siete. No importa a qué velocidad lances algo, siempre se acaba deteniendo. Está enamorada de Ron Weasley. [...] Hace tanto tiempo de ello que no se le ocurre que pueda dejar de ser verdad. Simplemente, querer a Ron Weasley está tan dentro de ella como el conocimiento de que la luz viaja más rápido que el sonido. Es algo que simplemente es. Y probablemente tiene una explicación científica; biología, psicología, alguna otra cosa acabada en ía,. Pero por primera vez en su vida, la ciencia no le basta como explicación.”

(Riatha, *Como debe ser*)

El fanfiction es un fenómeno que podría enmarcarse dentro de la crítica cultural de la modernidad. A pesar de la gran cantidad de perspectivas desde la que puede ser abordado, se ha subrayado su dimensión creativa, tanto por pertenecer a un ámbito complejo y relegado de las ciencias sociales, como por ser considerado como una de las mejores perspectivas para enfrentarse al objeto de estudio puesto que se presenta como un caso paradigmático de la

rearticulación creativa de la sociedad. Pone en duda la conceptualización del Autor como único ser creativo, pese a que su imaginario se nutra de todo aquello que le preexistió, y recupera la capacidad, no únicamente electiva, sino actuarial de los públicos como fuentes de rearticulación de los imaginarios. Pero sin que ello suponga una trampa epistemológica según la cual en los públicos residen los nuevos Autores. El interés del fanfiction está, precisamente en su dimensión colectiva; no se trata del surgimiento de nuevos escritores individuales sino de una red de significados en constante transformación.

El fanfiction es básicamente creativo, no tanto porque se relacione con la innovación o con la vanguardia (aunque posee componentes de ambos), sino a la rearticulación de mitos colectivos. Careciendo de antecedentes teóricos propios y de una epistemología definida, los fanescritores suponen un cuestionamiento a la recepción pasiva de las audiencias. Muchos lectores abandonan su papel para, de manera conjunta, elaborar sus propias versiones, y lo más importante es que no lo hacen solos, existe toda una red que permite la configuración de un nuevo sentido a la industria del entretenimiento. Juntos reconstruyen tramas y personajes, recogen lo que serían signos con unos significados delimitados y precisados por el autor original y los hacen suyos (a veces por la fuerza, sin permiso) hasta tal punto que se emancipan del *canon*. Reclaman la imaginación desde su dimensión más frutiva, la sitúan en un espacio efímero pero acumulable.

Ciertamente no puede llegar a ser considerado como un movimiento; la falta de una ideología establecida, y la acción social les aleja de semejante concepción. Siguiendo a Joas (1996), hemos visto cómo el fanfiction no trata de incidir sobre la institución de la industria del entretenimiento, pero su mera existencia ha supuesto que las audiencias sean consideradas como algo más que receptores evaluables según su nivel de consumo.

El fanfiction es, además de un sistema creativo, un mecanismo de crítica. Establece unos estándares de calidad que si no se ven cumplidos les autoriza (al margen de la legalidad) a emanciparse del *canon* y dirigir las historias hacia allí donde siempre creyeron que deberían estar, porque es importante señalar que en el fanfiction además de los tópicos y argumentos mil veces utilizadas, con todo su efectismo y *clichés*, conforma una manera más madura de concebir las tramas y los personajes. Es por ello que pese a referirse muchas veces a obras originales que pueden ser consideradas “infantiles” (dibujos animados, libros juveniles, *manga*, etc.) las perspectivas que adopta son mucho más adultas –desde el conflicto de los protagonistas hasta el desarrollo de la historia, pasando todo ello por la experimentación literaria–, porque si por algo se caracteriza el fanfiction es por su constante juego con los límites, con lo dicho y lo insinuado por el autor original, con lo que pudo haber sido y lo que es para los fans. Es por ello quizás que los criterios a la hora de evaluar lo que constituye un buen fic son tan confusos. No es por el número de *reviews* (pese a que es por lo que se guían muchas de las aproximaciones al mundo del fanfiction) porque eso, lo único que indica es el nivel de difusión de la obra. El total consenso de la comunidad tampoco es definitorio de la calidad; siempre hay disputas y modos de abarcar la historia. Tampoco puede medirse por la adecuación al *canon* porque los fanescritores, en sus mitologías conjuntas lo crean y reconfiguran a voluntad, sin el sometimiento a la obra original. Ni tan siquiera la popularidad más allá de la red define a un buen fic²³⁹

²³⁹ En este caso cabe citar el caso de *Harry Potter y el ocaso de los altos elfos*, más que un fic, casi un libro de más de 400 páginas escrito por Francisca Solar, cuya repercusión ha saltado a los medios de comunicación. Su fama fue tal que incluso se estudió la posibilidad de demandar a la autora por plagio (cuando el fanfiction se hace demasiado notorio es cuando comienzan las amenazas por parte de la industria); sin embargo, en ciertos subsectores de la comunidad es considerado una obra menor y muchos fanescritores critican el desconocimiento de los medios y la capacidad electiva de muchos aficionados.

Relacionado con esta falta de consenso cabe destacar que el fanfiction es una expresión contracultural y como tal no puede ser tratado de forma unitaria. Existen subgrupos, luchas internas de poder, modos de vivir el *fandom*, desde aquellos que escriben porque les gusta reimaginar a los personajes a aquello con una perspectiva mucho más holística del fanfiction y de lo que representa.

“Los detalles que nos definen. A Él le gustaba el helado de coco y a ti no. EÉl no podía tomar el té con menos de 3 cucharadas de azúcar y tú no podías tragar ninguna bebida con más de una. A él le gustaba el Quiditch por la velocidad, la libertad, la sensación de viento/furia/snitch/victoria que siempre lo envolvía desde el momento en que dejaba tierra firme. Tú lo odiabas por haber tratado de buscar respuestas a tus problemas montando en una escoba y no haber encontrado más que bludgers y mal tiempo para volar. Aun así había cosas que ambos tenían en común” (Limaazul, *Perfil*)

Es por ello que la dimensión creativa se ha considerado como la manera más adecuada de abordar esta introducción a fanfiction, porque sean cuales sean los postulados de cada fanautor todos ellos están inversos en un ejercicio creativo en el que todo lo aprehendido, en la obra base, en los libros leídos, en su cosmovisión cultural (el castellano posee la riqueza de englobar tanto España como todos los países hispanoamericanos), etc. Todo se pone en común, se somete a la crítica del público y se integra dentro de toda una red de significados que se va construyendo en conjunto porque absolutamente nadie escribe *fics* desde el aislamiento. Todos los fanescritores han sido y son fanlectores y pese a las divergencias todos participan en una deconstrucción y recreación que en determinados casos puede repercutir sobre la realidad, entendida esta como la propia industria del entretenimiento con la que se mantiene una relación amor/odio.

El fanfiction puede ser enmarcado dentro de algo más amplio: los debates epistemológicos en torno a la estructura/acción, autor/lector, las audiencias pasivas/recepción activa, legitimidad/ autoridad, adecuación/emancipación y demás falacias dicotómicas. Como futuras líneas de investigación se podrían analizar las luchas entre oportunidades y segregación en el mundo de la literatura; luchas en las que el fanfiction está inserto ya sea como mecanismo emancipador o como confrontación de la realidad en la que se utiliza esta subcultura para socavar la legitimidad de las grandes industrias y valerse de las nuevas tecnologías para comenzar a plantear debates y problemas silenciados dentro del mundo literario como la dificultad en el acceso o la visibilización de subculturas sociales.

Así mismo, existen ciertos temas transversalmente mencionados en esta tesis, como la dimensión de género, la transculturización/globalización etc. que podrían servir como base para un mayor desarrollo de la temática del fanfiction.

El fanfiction es un fenómeno muy amplio, en ese sentido cabe mencionar que sólo se han señalado de pasada otros movimientos con los que convive, como los *fanart* o los *fanvid*, y que admite multitud de perspectivas de aproximación. El centrarse en la dimensión creativas nos permite explorar dimensiones tales como el poder o la mercantilización del poder. A través de todo lo expuesto en este trabajo, se han desarrollado una serie de conclusiones que tratan de dar respuesta a las hipótesis de investigación:

1. Los sistemas de inclusión/exclusión están cambiando

Aunque los sistemas de producción cultural siguen polarizando las posiciones entre autor y receptor, los actuales cambios en los sistemas de publicación y distribución están fomentando que ambos roles sean intercambiables, en especial con la llegada de la autoedición y la posibilidad de profesionalizar el trabajo del escritor sin necesidad de la validación de la industria editorial. En este sentido, se crea una red interconectada de

escritores y lectores que intercambian ideas y se retroalimentan. El receptor pasa así a tener un papel mucho más activo, tanto en la elección como en su capacidad para establecer un diálogo con el escritor. Sin embargo, esta tendencia comienza a enfrentarse a dos problemáticas. Por un lado, la desaparición de la crítica especializada como sistema de publicitación y filtración de las obras puede llevar a que los sistemas de guía para los lectores se vuelvan más difusos y complicados (si uno de los problemas del sistema editorial español es el exceso de publicación, esto se agrava cuando cualquiera puede poner su libro en la red, lo que hace que la rotación de las novedades sea más rápida). Por el otro, siguiendo las conclusiones del I Congreso de Autoedición (septiembre, 2015), empieza a percibirse un descenso en la calidad de las obras (referida esta al cuidado gramatical y estructural, no necesariamente a las tramas y personajes), lo que indica que el papel del editor profesionalizado sí es un elemento importante.

De todas formas, se ha observado que, cuando una novela autoeditada tiene repercusión, la tendencia es la de vender los derechos a una editorial tradicional ya que son estas las que todavía controlan los sistemas de distribución y publicitación que permitirían a dicha novela el ampliar su rango de influencia e incluso interactuar con otras dimensiones de la industria del entretenimiento, como ha sido el caso de *Cincuenta sombras de Gray* y su adaptación cinematográfica.

2. La creatividad es reconocida en tanto en cuanto su valor de mercado.

Una de las hipótesis de este trabajo era que los sistemas de exclusión/inclusión responde a una monopolización de las industrias culturales del concepto de creatividad. Pese a que las oportunidades de publicación y extensión de las minorías creativas se están ampliando, la creatividad sigue siendo considerada desde su aspecto de valor de cambio, es decir, se le equipara a un tipo de mercancía para una serie de productos o trabajos, como apunta Florida

(2010), quien aboga por el surgimiento de una *clase creativa* entendida esta como un sistema más del capitalismo del conocimiento (Thelen, 2012). Queda así excluida la concepción de Castoriadis (1983, 1986, 1988) de creatividad como la capacidad humana de resignificar la realidad y otorgar nuevos cuestionamientos y resignificaciones. Por el contrario, la idea de creatividad sigue necesitando de la legitimación de los expertos y se les otorga a aquellos que pueden transformar su capacidad creadora en una mercancía (un ejemplo de esto serían los *youtubers*, a los que se consideran “creadores de contenido” y que obtienen un beneficio económico por el impacto logrado a través de sus videos). A pesar de que los escritores de fanfiction reclaman la capacidad creativa de los públicos esta no es reconocida ya que sus obras se relacionan con los *hobbies* y la *economía del don* (Terranova, 2000) Aun así, tal y como se ha explicitado, las minorías creativas demuestran su capacidad para reconstruir los mitos y ofrecer alternativas divergentes que enriquecen el *fandom*. Sin embargo, el hecho de trabajar como desorganizaciones (Lash, 2005) hace que no cuenten con mecanismos para reclamar su capacidad creativa. Esto puede explicar el por qué la literatura en torno al fenómeno del fanfiction (véase Jenkins 2010) pone el énfasis en sus mecanismos emancipadores/de confrontación/de aceptación en relación con las industrias creativas. Es en esos momentos cuando los integrantes del fenómeno trabajan de una forma constante y organizada para hacer oír sus opiniones y reclamos.

Además de para analizar el fenómeno del fanfiction, este trabajo ha tratado de analizar críticamente e incorporar algunas nociones en el campo de los estudios culturales:

1. *Ampliar la dimensión de poder en los estudios sobre las audiencias*

En los análisis sobre fenómenos tales como el fanfiction se prioriza la perspectiva del poder vertical, esto es, la desigualdad en las relaciones entre las audiencias y las industrias culturales y del entretenimiento. Ciertamente es que esta es la dimensión más llamativa y con

mayores repercusiones hacia el conjunto de la sociedad; así, por ejemplo, el caso de los derechos de autor en España ha tenido una repercusión directa sobre los consumidores al grabar económicamente cierto tipo de productos a través del *canon digital*. Sin embargo, habría que atender también a las desigualdades horizontales en el acceso y valoración de las audiencias ya que, de no hacerlo quedan opacadas ciertas hegemonías culturales y lingüísticas que operan en su seno.

2. Subrayar la importancia de la contextualización

En el giro antropológico actual (García García Canclini, 2001) existe la tendencia a aprehender los fenómenos desde una perspectiva casi fenomenológica y centrarse en los modos de sentir y vivir de sus participantes. Sin embargo, se considera necesario ampliar y cruzar la perspectiva con las estructuras y características de las industrias culturales y del entretenimiento ya que esto nos ofrece importante información acerca de los mecanismos de inclusión/exclusión y sus conflictos y problemáticas.

Finalmente, cabe subrayar que la intención de este trabajo ha sido la de tomar un fenómeno social aparentemente inocuo, en tanto que es poco conocido y poco valorado, y analizarlo para plantear una serie de cuestionamientos que en apariencia exceden las ambiciones de unos cuantos aficionados a la escritura y a la lectura que publican en Internet. Por una parte, se ha analizado la actual situación del sistema editorial, sus aporías, problemáticas y estrategias. Por el otro, se ha realizado una crítica a los actuales estudios culturales para señalar la importancia de la dimensión del poder y para abogar por recuperar para las ciencias sociales la dimensión creativa como eje de análisis.

ANEXO I. GLOSARIO

Como se comprobará, la mayor parte del glosario, excluyendo a aquellas palabras referentes al *manga* o el *anime*, poseen una raíz inglesa. Hay que tener en cuenta que tanto el fenómeno fan como el fanfiction surgieron en los países anglosajones por lo que la mayor parte del vocabulario deriva de allí. Así mismo, la mayor parte de las obras originales de las que se escribe fanfiction (series, películas, libros etc.) son de procedencia estadounidense o inglesa, aún más, incluso el *manga* suele llegar a España a través de las traducciones inglesas, no japonesas. Finalmente, el inglés funciona en el dominio de Internet como idioma universal. Cabe destacar que dentro del fanfiction no existe un vocabulario oficial. A veces los términos son comprendidos de forma unívoca por el conjunto de los usuarios, otras veces las interpretaciones difieren de unas fuentes a otras.

Altfic: Fanfictions de contenido lésbico basado en la serie *Xena, la princesa guerrera*. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”

Anime: Dibujos animados japoneses. Aunque generalmente suelen ser un subproducto del *manga*, también existen producciones independientes. El Anime no ha de seguir, necesariamente el desarrollo argumental del *manga*, pudiendo modificar las tramas (esto se produce, generalmente cuando el *anime* es creado antes de la finalización del *manga*, dando así a dos productos diferentes pero complementarios). Al no estar diseñados por los mismos dibujantes suele haber diferencias estéticas entre ambos, así es usual, por ejemplo, que en el *anime* los personajes femeninos sean más exuberantes que en el *manga*.

Apócrifo: Suele referirse a los textos no recogidos en un *canon*, pero también a las continuaciones ilícitas no autorizadas. En este tipo de apócrifos no se intenta usurpar la identidad del autor original.

Apropiación literaria: Puede referirse tanto a la apropiación de personajes o marcos narrativos ajenos para insertarlos en una obra propia, como a la imitación de un determinado estilo.

Archive of Our Own (AO3): Archivo virtual de fanfiction. Junto con la web fanfiction.net es una de las páginas más populares de fanfiction. Comenzó a cobrar especial relevancia cuando en fanfiction.net se comenzaron a borrar obras de alto contenido erótico, lo que produjo una migración de los fans a esta página. Se destaca por su posibilidad de crear dedicatorias a otros autores y por incluir mayores criterios de búsqueda que en fanfiction.net.

Autoeditor: Autor que se constituye como el dueño de su obra-negocio. Publica a través de alternativas a la “edición tradicional” y se hace cargo de la creación, edición, distribución y publicitación de su obra.

Autor colectivo: Texto producido por dos o más autores. Como curiosidad se añadirá que toda producción en la que actúen varios autores, aunque estos no sean reconocidos oficialmente, por ejemplo, los negros literarios, es considerada como autoridad colectiva

Badfic: Término utilizado para referirse a los fanfictions de escasa calidad literaria. Existe un intenso debate, en foros y chats respecto a qué hace que un *fic* sea considerado como “malo” ya que es más un resultado final que ciertas características por separado como mala redacción o faltas de ortografía. En general, este adjetivo suele ser usado para describir *fics* con argumentos tópicos, fallos de coherencia en la trama, mal uso de los personajes etc. Sin embargo, por ejemplo, las obras que no respetan el *canon* no suponen necesariamente algo negativo si las caracterizaciones son coherentes con el desarrollo del argumento o están bien contruidos.

Badficker: Expresión peyorativa para referirse a los escritores de *badfic*. El *badficker* se suele usar para caracterizar a aquellos autores que, de forma sistemática, publican fanfictions de escasa calidad sin que sea observable ninguna progresión en la redacción y el estilo. Reproduciendo continuamente los mismos fallos.

Beta-reader: Persona, generalmente escritores de fanfiction con más trayectoria dentro de la comunidad, que se ofrece a editar y corregir el trabajo de otro autor. Entre ambos escritores se discute y analiza el borrador de la historia para crear una versión mejorada del mismo. En último término las decisiones finales corresponden al autor original del fic. El *beteo* es una actividad voluntaria y supone un mecanismo de difusión y reconocimiento tanto para el *beta*

como para el autor. Así, los escritores noveles tratan de buscar betas con cierto prestigio que contribuyan a la difusión de sus obras. A su vez, el descubrimiento de nuevos talentos potenciales estimula a muchos autores a aceptar editar las historias de otros.

Canon: Palabra utilizada para denominar todo aquello que hace referencia a la trama original de un determinado *fandom*. Este término es difuso porque en muchas ocasiones los fans constituyen sus *canon*, llegando incluso a contradecir al autor original. En el contexto de la ficción el *canon* de un universo ficticio comprende aquellas novelas, historias, películas, etc. que se consideran “oficiales” o desarrolladas dentro del contexto “real” de la historia o a ciertos eventos, personajes, y hechos claves que tienen una existencia lógica dentro del universo. Sin embargo, el *canon* es también aquello que , o bien entra dentro de “lo posible” de la obra original, o bien a aquello que se refiera a imaginarios en los que se entremezclan las fuentes oficiales y las creaciones de los fans.

Chick-lit: Género literario, escrito y dirigido a mujeres, que trata de reflejar la vida de mujeres, generalmente blancas, urbanas, con trabajos de responsabilidad y solteras. El término apareció por primera vez en *Chick-lit: Ficción Postfeminista* (Mazza y DeShell, 1995). Escritos generalmente en tono de humor, tratan de reflejar la situación de las mujeres, los problemas de género, la sexualidad y temas tabú, motivo por el que los autores lo identificaron dentro de la corriente del post-feminismo. Sin embargo, con el tiempo este tipo de literatura ha ido recibiendo numerosas críticas: en general se le considera un tipo de literatura ligera y frívola, con personajes estereotipados y con una creciente tendencia hacia la comedia romántica. Además, se refiere en su mayoría a mujeres blancas de clase media/alta, si bien existen subgéneros, como el de “Chica-lit” que trata los problemas de las mujeres latinas de clase media radicadas en los Estados Unidos. También existe un

equivalente masculino conocido como “Lad-Lit” o “Dick-Lit”. Entre las obras más conocidas de este género destacamos *Sexo en Nueva York* o *El diario de Bridget Jones*.

Collective Fic (Fanfic Colectivo): Fanfic escrito en conjunto con por dos o más escritores. Suelen ser catalogados como *badfics* ya que normalmente responden a juegos internos de los autores.

Crackfic: Tipo de fanfiction de contenido humorístico. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Creative Commons: Organización perteneciente al movimiento *copyleft* que otorga licencias que autorizan la libre difusión o modificación de obras intelectuales o artísticas. Existen diversos tipos de licencia, dependiendo del grado de apertura que se le quiera otorgar a la obra.

Crossover: Tipo de fanfiction en el que se mezclan varios *fandoms* sin relación entre sí. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Copyfight: Corriente que propugna, bajo el ideal de una “democratización de la cultura”, una revisión de los actuales derechos de autor. Valiéndose de acciones colectivas, pretenden denunciar el actual sistema de hegemonía del mercado y abogar por un nuevo sistema en el que las producciones culturales puedan ser distribuidas y modificadas a través de nuevos formatos de propiedad intelectual. Es importante destacar que ninguna de estas corrientes está en contra de la remuneración económica del artista. El concepto de *Free culture* acuñado por Lawrence Lessing se refiere a la libre difusión, no a la gratuidad.

Copyleft: Modalidad de Propiedad Intelectual en la que los autores, bajo determinadas cláusulas legales, permiten que su obra sea modificada o reproducida.

Copyright: Sistema legal de propiedad intelectual que protege las obras intelectuales o artísticas y regula jurídicamente reproducción y explotación comercial.

Copywrong: Dícese del abuso de las políticas proteccionistas de los Derechos de autor.

Darkfic: Género de fanfiction que se enmarca dentro de la tragedia. Para más información consúltase el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Derecho Moral del Autor: Conjunto de prerrogativas, no lucrativas, a través de las cuales el autor posee derechos respecto a la difusión e integridad de su obra.

Derechos de autor: Se refiere tanto al *corpus* jurídico que regula la producción y explotación de las obras intelectuales o artísticas como los *royalties* o beneficios generados por la Propiedad Intelectual de una obra

Dolo: Intención fraudulenta en el plagio.

Drabble: *Fic* de unas 100 palabras que narra una escena autoconclusiva. Para más información consúltase el Anexo II, en el apartado de “Clasificación según extensión”.

Denialfic: *Fics* que modifican parte de la historia original. Por lo general, la comunidad del *fandom* suele asociarlo a historias de mala calidad ya que el motivo de los cambios se debe más a la incapacidad del autor para hacer que el *canon* resulte coherente con el fic que a una visión alternativa del fanescritor.

Disclaimer/Declaimer: Información legal, recogida al principio del relato, en la que se especifica que la historia ha sido publicada sin ánimo de lucro y se indica el autor y *fandom* en los que está basado el fic.

Doujinshi: Son *mangas* realizados por artistas no profesionales. Pueden estar basados en trabajos ajenos o ser totalmente originales.

Fanart: Obras artísticas basados en trabajos ajenos. Aunque este vocablo suele referirse a productos visuales (dibujos, pinturas, diseño digital etc.) también sirven para designar otro tipo de producciones artísticas.

Fanautor: Escritor de fanfictions.

Fan: Persona que incluye, dentro de su imaginario cotidiano, aspectos de aquello de lo que es seguidor.

Fanzine: Publicaciones no profesionales, generalmente con escaso nivel de difusión, creada por los fans para su consumo y disfrute.

Fanlector: Lector de fanfictions.

Fandom: (*Fan Kingdom*) Término usado para referirse al conjunto de fans y trabajos derivados de una determinada obra. Remite a una comunidad de ocio, a una subcultura que autogenera sus propios materiales. La interrelación, el intercambio y la información compartida son aspectos esenciales en el *fandom*. En muchas ocasiones esta palabra se usa para designar indistintamente a la obra original y a los subproductos creados por los fans.

Fanfic: (diminutivo fic) Historia basada en un libro, película, *manga/anime*, cómic, etc., y escrito por un fan sin la previa autorización del autor original. Normalmente se emplean los personajes y lugares pertenecientes a su universo original.

Fanfiction: Conjunto de historias basadas en un *fandom*.

Fanfiction.net: Archivo virtual de fanfiction. Pese a la multitud de páginas especializadas en el fanfiction, esta web se caracteriza por concentrar el mayor número de los *fics* publicados en la red, debido, fundamentalmente a su antigüedad y a la facilidad de su sistema de búsqueda.

Fanfilm: Cortometrajes basados en líneas argumentales ajenas.

Friendlist: También conocido como *flist*, se refiere al conjunto de personas seguidoras de un determinado blog. Páginas tales como www.livejournal.com permiten la notificación y el acceso directo a los post publicados por los miembros del *friendlist*.

Fanon: Todo aquello inventado por el *fandom* sobre algún universo de ficción. Desde teorías y especulaciones, hasta detalles imaginarios sobre personajes y situaciones. Los más populares llegan a ser *canon* dentro del *fandom*.

Fanovelas: *Fics* que siguen la trama y estructura de una novela original, pero con los personajes y características de otro *fandom* sin relación. Para más información consúltese el Anexo I, en el apartado de “Clasificación según forma”.

FanService: Término utilizado en los medios visuales de cualquier tipo, pero arraigado mayormente en el mundo del *anime/manga*, para hacer referencia a elementos pensados para divertir o atraer a la audiencia; recursos populares que no tienen ninguna relevancia real en la trama, pero son utilizados para vender. Pueden ser desde atractivos de índole sexual hasta cameos, chistes internos u homenajes.

Fansite: Indica un sitio (página web, foro, blog etc.) en el que se reúnen los fans de una determinada obra. Un lugar para un *fandom*.

Fanvid: Vídeos de corta duración, generalmente publicados en Youtube, creados por fans. Los *fanvid* pueden realizarse mediante la edición de clips de videos originales (películas, series, *animés*) o por la sucesión de *fanarts*. El uso del *fanvid* es variado, desde la creación de *trailers* no oficiales a parodias. Generalmente van acompañados por música.

Femslash: Género del fanfiction en el que se narra la relación sexual o amorosa entre mujeres. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Gary Stu: Son personajes originales insertados en un *fic*; generalmente concebidos como “fuerza opositora” en un triángulo amoroso. Son el equivalente masculino de las Mary Sue.

Gen: Historias en las que las tramas románticas están ausentes.

Hits: Indicador del tráfico de visitas a un *profile*²⁴⁰ o a un fanfiction. Suelen utilizarse para inferir el número de lectores de un autor, si bien la cifra es aproximativa.

Hipertexto: Documento digital enlazado, a través de *lexias* o *links*, que permiten navegar a través de textos relacionados. Algunos autores argumentan que el hipertexto es en realidad una versión moderna de las tradicionales citas.

Hiperficción: Textos narrativos, creados por uno o varios autores, en los que el lector adquiere un papel activo al poder ir configurando su propia narrativa a través de la elección de hipervínculos.

Hentai: Género japonés con alto contenido erótico o pornográfico. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Géneros del fanfiction basados en *manga/anime*”.

Het: Fic que trata sobre relaciones heterosexuales. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Hurt/Confort: Género dramático, pero con final feliz o esperanzador. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

²⁴⁰ En este caso, como en otros similares, se mantiene el término en inglés porque es el utilizado por los fanescritores y por las webs dedicadas al fanfiction.

IC (in character): Historia en la caracterización de los personajes y desarrollo argumental se mantienen fieles al *canon* original. El término IC es subjetivo porque muchas veces se refiere a lo que los fans consideran como posible dentro de la trama original, aunque en realidad no se adecuó a ella.

Lime: Fanfic con contenido erótico. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Livejournal: (abreviado Lj) Weblog en código abierto. Su principal característica distintiva es su posicionamiento entre los blogs tradicionales y las redes sociales gracias, principalmente, a la incorporación de la *friendlist* y su sistema de comentarios, que permiten una mayor interacción entre los usuarios. Debido a esto Livejournal se ha convertido en el medio preferente para la publicación de fanfiction.

Lemon: Género del fanfiction en el que se narran relaciones sexuales explícitas. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Lexias: Palabras clave que funcionan como hipervínculo.

Longfic: Fanfiction desarrollado a través de varios capítulos. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Clasificación según extensión”.

Mary Sue: Término peyorativo para referirse a aquellos personajes femeninos originales mal caracterizados. Las Mary Sue encarnan al prototipo de mujer perfecta, que invariablemente se transforman en las protagonistas del fic, aunque su inserción dentro del *fandom* resulte forzada. Una de las opiniones más extendidas entre el *fandom* es que las Mary Sue representan un alter ego de la autora, en la que encarnan todas las virtudes que ella desearía poseer en la vida real, si bien, muchas veces la presencia de una Mary Sue señala la

incapacidad de la autora para construir y desarrollar un personaje. Debido a las críticas contra este tipo de caracterizaciones muchos escritores temen inserta personajes propios dentro de sus fanfictions. El prototipo de Mary Sue es usado como parodia o personaje cómico dentro de multitud de *fic*s. La primera Mary Sue conocida fue creado por Paula Smith en 1973 para su parodia *A Trekkie's Tale*

Mimotexto: Texto cuyo génesis depende de la imitación, en estilo o argumentación, de un texto anterior.

MST: Es la sátira a un *badfic* en la que uno o varios personajes insertan sus comentarios irónicos a lo largo del texto para señalar fallos y defectos de la historia. Su origen viene, presumiblemente de la serie americana: *Mystery Science Theater 3000*, cuya trama tenía a tres críticos que realizaban constantemente comentarios graciosos acerca de las partes incoherentes y excéntricas.

MPREG: Tipo de fic en el que uno de los personajes masculinos está embarazado. Para más información consúltase el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

NaNoWriMo: (National Novel Writing Month) Proyecto global en el que a través de Internet se propone la realización, durante el mes de noviembre, de una novela original de 50.000 palabras (175 páginas aproximadamente).

Notas de autor: Aclaraciones o notas a final de cada capítulo en las que el autor responde a los *review* o realiza comentarios o aclaraciones respecto a la historia. Se utiliza como sistema de comunicación con los lectores

OC: (Original Character) Personaje original introducido por el autor. La creación de un OC no presupone que el fic sea de mala calidad, aunque siempre se observa a este tipo de

personajes con sospecha. Sin embargo, si están bien insertados en la trama y poseen una buena caracterización pueden llegar a ser aceptados por el público e incluso el fanescritor, puede seguir incluyéndolo en sus fanfictions, de tal manera que lo que en un principio era una historia basada en una obra ajena puede llegar a transformarse en un original.

Oneshot: Sirve para denominar a los *fics* de un solo capítulo. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Clasificación según extensión”.

OOC o OoC: (Out of Character) Se refiere a un personaje cuyo comportamiento no concuerda con lo especificado en el *canon*.

Open source: Término usado en informática para referirse a aquel *software* que permite el libre acceso al código del sistema, pudiendo así, cada usuario reescribir el programa para adaptarlo a sus necesidades y corregir los errores que pudiera tener. El *open source* forma parte de una filosofía mucho más amplia respecto a la democratización de los bienes culturales y la libre circulación de la información

Original: Creación artística que pertenece en exclusividad a un determinado autor. Aunque el término original remite a origen, a la no imitación o a la innovación, cualquier original posee aportaciones de distintas fuentes ya sean culturales, artísticas, etc.

Otaku: Aficionado al *manga* y al *anime*.

OTP: (Original True Pairing) Parejas que a criterio de los fans están “destinadas a estar juntas” Aunque el OTP es un criterio subjetivo generalmente coincide con las parejas más populares dentro de un *canon* determinado. La afirmación de la existencia de una OTP se basa en la UST (Tensión sexual no resuelta) y las referencias intertextuales que los fans buscan activamente en las obras originales.

OVA: Películas de animación japonesas basadas en un *manga* o *anime*. Los OVAS suelen crearse para cerrar tramas incompletas.

Pairing/Ship: Un *pairing* son dos personajes a los que los fans apoyan como pareja (homosexual o heterosexual) Suenen indicarse a través de una barra inclinada [/] entre los nombres de los personajes. Un *paring* o *ship* no tiene porqué ceñirse al *canon* original o deducirse del subtexto, son simplemente parejas cuya formación gusta o interesa a los fans. Cuando un *ship* no es posible se usa el juego de palabras de “Se nos hundió el ship”

POV: (Point of view) Indica el punto de vista de algún personaje o narrador desde el cual es descrita la trama. En un fanfiction es posible la existencia de varios POV.

Pastiche: Texto literario que imita el estilo de otro.

Préstamo: Modalidad hipertextual legítima que reconoce las fuentes o carece de dolo como para constituir delito.

Quinesob: Proyecto global en el que a través de Internet se propone que durante 15 días de Julio se escriba una historia de 2000 palabras. A diferencia del NaNoWriMo, las historias creadas pueden ser fanfictions.

Rateds: Sistema de clasificación del fanfiction según edades. El más utilizado es el de www.fanfiction.net

- *Fiction Rated: K (5+)* Contenido libre de lenguaje grosero, violencia y temas adultos. Recomendado para todas las edades.

- *Fiction Rated: K+ (9+)* Contenido con poco grado de violencia, insinuaciones de lenguaje grosero y ausencia de temas adultos. Recomendable para niños mayores de 9 años.
- *Fiction Rated T (13+)* No recomendado para menores de 13 años por contener violencia, lenguaje levemente grosero, y temas adultos sugeridos.
- *Fiction Rated M (16+)* No recomendado para menores de 16 años por contener escenas de violencia, lenguaje grosero, temas adultos leves y situaciones no explícitas.
- *Fiction Rated MA (18+)* No recomendado para menores de 18 años por contener escenas explícitas de violencia, uso deliberado de lenguaje fuerte y grosero, temas adultos tratados de modo detallado y escenas fuertes. (Muchas páginas web no admiten este rating).

Review: Críticas o comentarios que el fanescritor recibe de sus lectores, Los *review* constituyen uno de los ejes fundamentales en la configuración de comunidades dentro del fanfiction puesto que contribuyen al intercambio de ideas y a desarrollar relaciones interpersonales. Pueden dividirse en varias subcategorías:

- *Flammer:* Críticas ofensivas y destructivas en las que el lector insulta tanto a la historia como al propio autor. También se le llama así a la persona que realiza estos mensajes.
- *Constructivas:* Son aquellas que expresan opiniones bien argumentadas. Este tipo de críticas no son necesariamente positivas, pero a la señalización de defectos o rasgos mejorables suelen acompañarse sugerencias de mejora.

- *Degenerativas*: Críticas poco o nada argumentadas en las que el lector se limita a señalar que la historia ha sido de su agrado, sin aportar nada más.

RP: (Real People/Real Person) Tipo de fanfiction que usa como personajes a personas reales. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado “Clasificación según forma”.

Roleplay adaptation o RP fic²⁴¹: Fanfictions creados a partir de un juego de rol, generalmente jugado en plataformas digitales, en los que los participantes actúan según los personajes de un *fandom* (pueden ser reales o inventados) Suelen ser consumidos dentro de la comunidad de rol.

Saffic: Fic de contenido lésbico. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Scrip: Fanfiction escrito en formato de guión. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado “Clasificación según forma”.

Self Insert: Personajes, generalmente Mary Sue/Gary Stu, que personifican un alter-ego del escritor, una excusa para incluirse dentro de la historia y generalmente, propiciar un romance entre el autor y sus personajes favoritos.

Shônen: Género japonés usado para referirse al *anime* o *manga* dirigido al público masculino. Para más información consúltese el Anexo II.

Shonen-ai: Género japonés que narra relaciones homosexuales entre hombres sin contenido sexual explícito. Para más información consúltese el Anexo II.

²⁴¹ No confundir con el género de fanfiction RP (Real People/Real Person)

Shôjo: Género japonés usado para referirse al *anime* o *manga* dirigido al público femenino.

Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Géneros del fanfiction basados en *manga/anime*”.

Shôjo-ai: Género japonés que narra relaciones homosexuales entre mujeres sin contenido sexual explícito. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Géneros del fanfiction basados en *manga/anime*”.

Songfic: Fanfiction basado en una canción. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Clasificación según forma”.

Slash: Género de fanfiction que narra historias con contenido homosexual. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Spamfics: Historias incoherentes, delirantes, extravagantes y casi siempre con trama inexistente. Son considerados *badfics*

Summary: Breve resumen de un fanfiction. El summary es un elemento muy importante porque si está bien realizado cumple la función de atraer a futuros lectores.

Transfic: Fanfictions escritos en otros idiomas que son traducidos por los fans. El *transfic* supone un interesante mecanismo hacia la difusión de historias y autores, si bien las traducciones suelen ser del inglés a cualquier otro idioma.

UST: (Unresolved Sexual Tension) o “Tensión Sexual No Resuelta”. Se refiere a la atracción insinuada entre dos personajes pero que en el *canon* original nunca ha llegado a derivar en nada más. La UST es un interesante mecanismo para la fidelización de las audiencias puesto que genera expectativas entre los seguidores.

UA: (Universos Alternativos) Tipo de fanfictions en los que la historia se desarrolla en un tiempo y lugar diferentes al de la obra original. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Vanilla: Se usa para hablar de “porno suave” en el cual se destacan los sentimientos y las relaciones sexuales no son explícitas.

WAFF: Género de fanfiction en el que se narran historias basadas en los sentimientos positivos. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

What if: Tipo de fanfiction que propone una variación de la historia original a través del cambio de una de sus premisas. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Metagéneros”.

Wikinovela: Proyecto de creación hipertextual que permite a varios autores configurar y modificar una historia.

Yaoi: Género japonés que narra historias homosexuales entre hombres. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Géneros del fanfiction basados en *manga/anime*”.

Yuri: Género japonés que narra historias homosexuales entre mujeres. Para más información consúltese el Anexo II, en el apartado de “Géneros del fanfiction basados en *manga/anime*”.

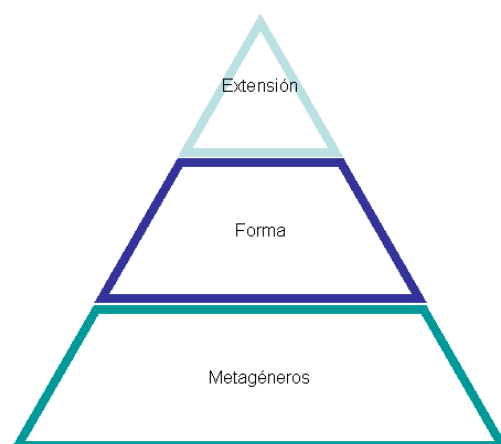
ANEXO II. GÉNEROS DEL FANFICTION.

El fanfiction es un fenómeno básicamente creativo y esa creatividad se traduce en la reconstrucción e invención de los géneros literarios. De esta forma podemos encontrar, además de una terminología especializada, un sistema de categorización por temáticas y longitud de los textos. Cada clasificación se ajusta a una filosofía propia, a una forma de conceptualizar la literatura que va más allá de las clasificaciones tradicionales. Aquí, la jerarquía entre los géneros es más difusa puesto que es posible articularlos a gusto del escritor, aún más, en www.fanfiction.net se pueden categorizar la historia en dos géneros diferentes, sin importar que el resultado resulte ambiguo.

Hay que tener en cuenta que los fics basados en *manga/anime* encontramos un vocabulario y un sistema de categorización diferente, que en determinados casos de entremezcla y confunde con la occidental.

Como sistema clasificatorio, basándonos en la teoría literaria, podemos distinguir entre las subclasificaciones según extensión, forma y metagéneros:

Esquema III: Sistema clasificatorio de los fanfictions

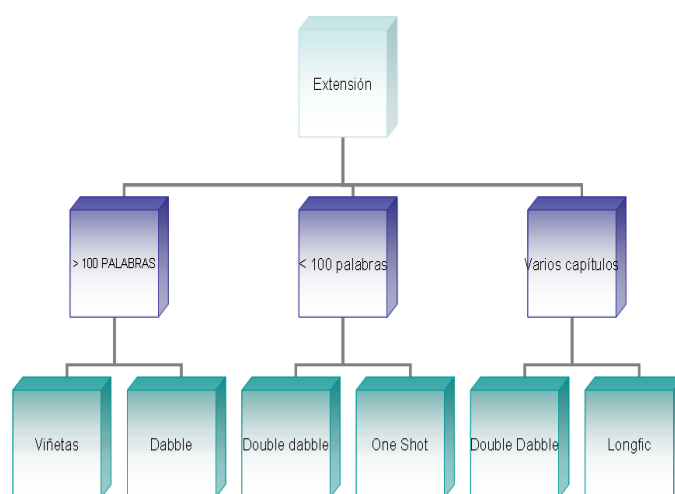


Fuente: Elaboración propia

1. Clasificación según extensión:

La primera clasificación que se va a encontrar en cualquier tipo de fanfiction, sin importar la procedencia del *fandom*, es la que subdivide las historias según el número de palabras o su estructura en capítulos:

Esquema IV: Clasificación de los fanfictions según extensión



Fuente: Elaboración propia

Una frase: Cercano a las características del microrrelato, este tipo de *fics* tratan de contar una historia en un párrafo. Suelen ser habituales en los retos por tablas.²⁴²

Dabble: Fic de aproximadamente 100 palabras y autoconclusivo. Muy habituales en los retos. Sin embargo, esta categoría es difusa y en ella se insertan distintos tipos de géneros:

²⁴² Los retos por tablas consisten en un catálogo de palabras o frases relacionadas que han de servir para inspirar, real o alegóricamente un fic. Las palabras pueden ser temáticas, por ejemplo, pecados, sentimientos, refranes, canciones, etc.

- **Viñeta:** Las viñetas son también relatos breves y autoconclusivos en los que la acción transcurre en una sola escena
- **Double drabble:** Es el drabble que tiene como máximo doscientas palabras.

Oneshots: Capítulos autoconclusivos. Su técnica se acerca a la del relato; es decir; consta de un protagonista cuyo “conflicto” sirve como desarrollo de la trama. El resto de los personajes son meros acompañantes de la acción.

- **Two Shots:** Es una historia corta dividida en dos capítulos interrelacionados, puede ser considerada, también como un longfic.

Longfic: Historias largas, de varios capítulos. Generalmente más estructuradas. Existen varios tipos; desde las que tratan de continuar la saga a través de las pistas proporcionadas por el autor, a aquellas en las que los escritores de *fics* configuran su propia trama paralela. Si el longfic tiene el suficiente éxito de público pueden llegar a surgir sagas en las que el fanescritor continúa desarrollando sus líneas argumentales, aunque estas difieran de la obra original, recreando un universo propio.

2. Clasificación según forma

Pese a que el fanfiction admite algunas de las formas clásicas de la literatura, como puede ser la poesía o la prosa, rechaza algunos como el formato *scrip*²⁴³ y establece nuevas creaciones que en teoría podrían ser considerados formatos mixtos, como por ejemplo:

²⁴³ Se llama así al formato de guión en el cual la historia está escrita a través de diálogos, con escasas o nulas acotaciones del autor. El script es un formato prohibido en ciertas páginas web porque suele indicarse como síntoma de *badfic*. Aunque puedan existir scripts bien escritos, la mayoría de ellos reflejan la incapacidad del autor para describir ambientes y situaciones; en estos casos los diálogos no atienden a las reglas gramaticales ni diferencian entre los distintos modos de hablar de los personajes.

Songfic: Existe el error común de identificar este género con historias inspiradas en canciones. Si siguiéramos este criterio muchos *fics* podrían ser catalogados dentro de este género puesto que es bastante común encontrar escritores que en las notas de autor incorporan una banda sonora sobre la historia. Los *songfics* propiamente dichos se caracterizan por intercalar, dentro del propio texto, fragmentos de la letra de una canción. Constituyen un interesante ejercicio de interrelación entre una obra original, una banda sonora ajena y la perspectiva del fanautor.

Fanovelas: Fanfics consistentes en situar a los personajes de un *fandom* en la trama de una novela. Es un género prohibido, puesto que no es considerado creativo, sino una mera reproducción de una novela cambiando los nombres de los protagonistas y sus descripciones. Aun así, son fáciles de encontrar en la red.

RP: (Real People/Real Person) Fanfiction sobre personas reales, generalmente acerca de los actores que representan a los personajes favoritos de los fans, pero no necesariamente. El RP abarca a todo tipo de personalidades; desde cantantes, personajes históricos, futbolistas, artistas o presentadores de televisión. Los fans reinterpretan la vida real de los personajes; buscan paralelismos entre su imagen pública, las dosis de información que pueden llegar a aprehender de entrevistas, declaraciones, fotografías etc.²⁴⁴ y lo que dichas personalidades representan para su *fandom* e imaginación. La ficción escrita sobre los actores resulta especialmente interesante puesto que los fans juegan a crear teorías conspirativas en las que

²⁴⁴ Estas “dosis de información” publicadas a través de los medios de comunicación conformarían el *canon* del RP

los personajes y las personas se funden/confunden, creando paralelismos entre lo ocurrido en la pantalla y en sus vidas cotidianas.

Este género de fanfiction comenzó cuando en el artículo *The Adoring Audience* (Lewis, 1992) sobre la beatlemanía, la autora analizaba la gran cantidad de historias, esencialmente de carácter erótico, que los fans se dedicaban a escribir sobre sus ídolos. Esta tendencia prosiguió en los *fanzines* de *Star Trek*, en los que las personalidades entre los actores y sus personajes eran espacios fronterizos en los que la realidad y la ficción se entremezclaban. Pese a las múltiples protestas que consideran poco ético el uso de personas de carne y hueso para crear historias (especialmente cuando aborda temas tales como la sexualidad²⁴⁵), el RP continúa siendo un género ampliamente explotado dentro del ciberuniverso. El debate llegó a tal punto que en 2002 fanfiction.net borró todos los *fics* que trataran respecto a la vida de las personas reales, pero ello implicó que este tipo de historias desaparecieran de la red, lo único que se logró es que se publicaran de forma clandestina. De hecho, han existido repuntes en la escritura de este tipo de *fics*, por ejemplo, tras el estreno de *El señor de los anillos* numerosos fans explotaron en sus relatos las vivencias de un rodaje de más de ocho años y las relaciones interpersonales que de ahí surgieron.

Los defensores del RP argumentan que en realidad sus escritos no versan sobre personas reales sino sobre la interpretación que ellos tienen respecto a sus personalidades. En realidad, son productos reelaborados por su imaginación que no tienen por qué coincidir con las experiencias de las personas. La intención del RP no es la de crear rumores o incidir en la vida real de sus protagonistas. Se trata de un pasatiempo a través del cual muchos fans

²⁴⁵ Existe una interesante tendencia a escribir historias *slash* (véase género *slash*) sobre personas reales.

expresan su perspectiva sobre los personajes, juegan con los límites difusos entre realidad o ficción, lo público y lo privado, o crean universos alternativos en los que coinciden personalidades que jamás pudieron encontrarse históricamente. Así mismo, el RP otorga voz a los fans para publicar su visión respecto a cuestiones políticas (sí, existen RP sobre políticos) o eventos sociales, o por ejemplo, es utilizado para jugar con el proceso de creación de los autores originales. Sin embargo, también es cierto que el RP es utilizado para dar expresión a ciertas fantasías sexuales de los fans que pueden llegar a resultar ciertamente extremas.

3. *Clasificación según metagéneros*

La mayor parte del fanfiction basado en productos occidentales se ubican dentro de la narrativa. En occidente, junto a géneros más tradicionales, como la aventura, el drama, la fantasía, la tragedia, el romanticismo, el humor, el suspense, la ciencia-ficción etc., se han añadido nuevas tipologías que se combinan entre sí:²⁴⁶

²⁴⁶ Todos los subgéneros especificados son en la realidad del fanfiction considerados como independientes los unos de los otros. Sin embargo, a efectos prácticos, se ha optado por catalogarlos a través de subdivisiones relacionadas.

Tabla XVIII: Clasificación de los fanfictions según metagéneros

Tipologías	Temática	Metagéneros
El llanto	Angst	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Darkfic</i> • <i>Hurt/Confort</i>
La risa	Humor	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Crackfic</i>
	Crossover	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Unión</i> • <i>Fusión</i> • <i>Intersección</i>
	UA (Universos Alternativos) WATH IF	
Sobre el amor	WAFF	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Friendship</i> • <i>Family</i>
Las relaciones entre los personajes	Het	
	Slash	<ul style="list-style-type: none"> • <i>MPREG</i>
	Femslash	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Altfic</i> • <i>Saffic</i>
	Lime Lemon	

Fuente: Elaboración propia

A. El llanto

Angst: Fics centrados en el sufrimiento y la angustia. **ngst:** Traducido como angustia. Este tipo de fics tratan la temática del sufrimiento emocional. Suelen ser de carácter introspectivo; no importan tanto el desencadenante del dolor como la forma de sentir del personaje. El escritor, a través de este género busca la catarsis con su público lector, que comprenda y se sienta identificado con la angustia vital del personaje.

Asociados a este género dramático encontramos:

- **Darkfic:** Poseen una temática mucho más oscura que el *angst*, más dura. En este género el hecho desencadenante del dolor cobra más importancia y los sentimientos del personaje se tornan más depresivos y obsesivos. Sus finales suelen ser, invariablemente, trágicos.
- **Hurt/Confort:** En contraposición este género se basa en la esperanza. Aquí se habla del dolor y el sufrimiento, pero también de la capacidad de superarlo con la ayuda de los demás, generalmente la de la persona amada, aunque no necesariamente.

B. La risa

Humor: El humor es un concepto complejo. Ironía, mordacidad, la parodia, el humor negro, lo absurdo etc. el espectro de posibilidades es amplio y difícil de definir. Este género puede ser considerado como un mecanismo de control social que ridiculiza aquello que está situado fuera de los regímenes de representaciones vigentes, o por el contrario, para tratar desinhibidamente temas que son considerados tabú por una sociedad determinada. Ante esto concluimos que el humor bien hecho es un arma poderosa ya que nos sitúa frente a nosotros

mismos en un juego de espejos que distorsiona o agranda determinados rasgos. Dentro del fanfiction el género de humor puede servir tanto para parodiar las obras originales como para reírse de la forma en la que los fans conceptualizan el mundo que se mueve a través alrededor del mundo de los *fics*; los tópicos arrastrados por los fanescritores,

Una variante especial es el *crackfic*:

- **Crackfic:** Género que puede referirse tanto a la parodia como al humor absurdo de situaciones imposibles.

C. *Los mundos imposibles*

Crossover: También llamados de forma abreviada *X-Over* ($X = Cross$) Consiste en la mezcla de dos o más *fandoms* diferentes (*multicrossver*). Pese a que aparentemente no parezca más que una excusa para unir dos universos narrativos diferentes de los que el escritor es fan, en la actualidad son considerados como un género propio, de tal forma que en www.fanfiction.net y en Archive of Our Own ha existe una sección únicamente dedicada a los *crossvers*. Pueden ser divididos en:

- **Unión:** Los *fandoms* combinados conforman un universo coexistente que terminan poniéndose en contacto. Este tipo de *crossvers* juega con la existencia de un universo inexplorado en el que todos los *fandoms* existen de forma independiente hasta que por azares del destino se ven abocados a relacionarse entre sí. Precisan de un amplio conocimiento de los *fandoms* puesto que los mundos paralelos han de ser lo más fiel posible a la realidad, aunque las licencias creativas sean admitidas.

- **Fusión:** Se mezclan elementos de varios *fandoms*, dando lugar a un universo propio. Se alteran las características espacio-temporales para ubicar a los personajes en otros mundos. La unión de los *fandoms* no precisa de argumento. Tanto el lector como el autor parten de un acuerdo tácito según el cual ambos universos siempre mantuvieron relación.
- **Intersección:** Los *fandoms* conforman mundos paralelos sin ninguna relación entre sí, pero debido a giros argumentales (magia, viajes en el tiempo, tecnología, religión...) ambos universos terminan poniéndose en contacto. Basados en el esquema clásico de la literatura de viajes, como *La Odisea*, en este tipo de obras el héroe debe abandonarlo todo (su familia, su ocupación, su mundo) para iniciar una búsqueda que conducirá, generalmente, a la salvación de ambos universos (el destino al que está llamado a cumplir) y al crecimiento personal del personaje. Este tipo de *crossvers* sirven para analizar la forma en la que los personajes se enfrentan al desgarrar de enfrentarse a lo desconocido, a un mundo que no es el suyo, y a la lucha para regresar al hogar.

Pese a las similitudes conviene no confundirlos con:

UA (Universos Alternativos): Los protagonistas de una obra desarrollan su historia en otro tiempo y/o lugar. Para este tipo de género no son necesarios los giros argumentales que den explicación respecto a el por qué la acción se sitúa fuera del contexto de la obra original. El escritor plantea un escenario distinto que los lectores aceptan tácitamente. En estas obras lo importante está en las interrelaciones entre los personajes y en la inevitabilidad del destino ya que ciertas situaciones o momentos centrales de la obra original se recrean en este tipo de *fics*, si bien en muchas ocasiones suele ser una excusa para escribir *fanovelas*.

Wath if: En 1977 Marvel creó una serie de cómic en los que se exploraban los “camino no recorridos” de varios personajes. Este tipo de historias planteaban qué hubiera pasado si la trama hubiera sido alterada en ciertos nodos centrales. su premisa se basaba en la teoría de que cada decisión o acción que tomamos (o que no tomamos) crea una línea temporal alternativa en la que todo cambia a consecuencia de la realización o no de esa acción. La idea tuvo tanto éxito que terminó conformando su propia colección dentro del universo Marvel. El fanfiction retomó la idea, creando todo un subgénero dedicado a reimaginar lo que podría haber pasado y en qué influenciarían los cambios en el desarrollo de la obra original.

D. Sobre el amor

WAFF: Acrónimo de "*Warm And Fuzzy Feeling*". Este tipo de *fics* se refieren a “momentos tiernos” entre los personajes, con gran carga sentimental. Aunque suelen ser consideradas historias románticas este género abarca otro tipo de relaciones afectivas como por ejemplo:

- **Friendship:** *Fics* centrados en las relaciones de amistad o compañerismo.
- **Family:** Relaciones familiares, aunque no necesariamente de índole genética puesto que también son aceptados los *fic* de tipo *parental* (*fics* en los que un personaje adopta el rol de padre o adopta a otro personaje de menor edad).

E. Las relaciones entre personajes:

Como ya se ha comentado el fanfiction trata de dar cuenta, lo más fielmente posible, de las características de los personajes, aunque ciertos aspectos de la personalidad pueden variar

para adecuarse a la perspectiva del lector/escritor. Uno de los aspectos más explotados por parte de los fans son las relaciones interpersonales, ya sea en forma de amistad, de antagonismo o románticas. Estas últimas son las que mayor volumen de fanfiction mueven y las que poseen un vocabulario más específico:

En el fanfiction no es preciso que la pareja propuesta exista realmente. Los fans se basan en el hipertexto o en su propia imaginación. Lo que se busca es la UST (*Unresolved Sexual Tension*). Es el motor primordial que mueve la mayor parte de las historias de ficción: dos personas que mantienen una relación indefinida a la que el fanautor transforma en OTP (*One true pairing*), parejas “destinadas a ser” ya sea porque en la obra original es algo perfectamente claro y visible, o porque los fans así lo creen.

El género romántico/sexual abarca todo tipo de preferencias:

Het: Relaciones entre parejas heterosexuales.

Slash: Relaciones homosexuales masculinas escritas por y para mujeres. Este género surgió como oposición a los relatos eróticos escritos por y para hombres. Supone una reivindicación tanto para la visibilidad de la temática homosexual como para foro de expresión interactiva de una subcultura que no ha sido dirigida hacia un público femenino. Así mismo puede considerarse que el *slash* es un mecanismo para insertar relaciones interpersonales en productos con excesivo protagonismo de figuras masculinas como por ejemplo en las obras de Tolkien.

Este término se empezó a usar a principio de los años 70 tanto en Japón como en EE. UU, en este país, los primeros *fics slash* analizaban la relación entre Kirk/Spock (*Star Trek*). Su etimología viene del uso del símbolo [/] (*slash* en inglés) que se usa comúnmente para separar los nombres de los personajes involucrados. El *slash* goza de gran popularidad, constituyendo un género específico con sus propias páginas web y comunidades. Aunque se

supone que el argumento es importante el *slash* muchas veces tiende a centrarse en la culminación de la relación más que en desarrollo de la misma.

- **MPREG:** “*Male Pregnant*”, o “embarazo masculino”. En este tipo de *fics*, debido a causas mágicas, científicas u otro tipo de argumentos, uno de los hombres de la relación, generalmente el más “femenino” queda embarazado.

Femslash: En 1997 se publicó el primer fic femslash *Kismet* de Dani Mirin, en el que se narraba una relación amorosa entre mujeres. A mediados de los años ochenta, el *femslash* reapareció en la pequeña comunidad de fans de Blake 7, quienes denominaban a estos *fics* *f/f slash*, para diferenciarlos del *slash* masculino. Aunque en muchas ocasiones el *femslash* es considerado como un mero subgénero del *slash*, muchas escritoras han luchado por constituirlo como un género aparte, con sus propias características, por ejemplo, en el *femslash* se atiende más al desarrollo de la relación entre ambas mujeres y a los sentimientos implicados. En la actualidad el *femslash* se ha consolidado, más allá del *fanservice* dedicado al público masculino. Se han creado sus propias páginas web e incluso la proclamación del “día del femslash”. De él han surgido distintas variantes:

- **Altfic:** Término surgido en 1996 para denominar el *femslash* del *fandom* de *Xena: la princesa guerrera*, más concretamente a aquellos *fics* que muestran una relación amorosa entre Xena y Gabrielle. Xena ha sido calificada como un fenómeno de la cultura pop y un icono del feminismo, la encarnación de una amazona moderna. Aunque en un principio los guionistas de la serie no habían planeado el desarrollo de una relación más allá de la amistad entre ambas mujeres, los constantes debates y rumores entre los fans les llevaron a jugar con

la idea, incluyendo en los guiones bromas, insinuaciones y momentos ambiguos que los fans interpretaron como subtexto. Todo ello enmarcado en una época en la que los debates acerca de los derechos de los homosexuales comenzaron a tomar relevancia pública. En una entrevista concedida por Lucy Lawless (actriz de Xena) a la revista Lesbian News en 2003 expuso sus ideas acerca de que ambos personajes sí mantenían una relación más allá de la amistad, llegando incluso a constituir su propia familia

- **Saffic:** En el año 2000, un grupo de escritores de *fenslash* crearon el término *saffic* (una mezcla entre los vocablos sáfico y fanfiction) para constituir el género del *femslash* como una tipología propia, no como un derivado del slash tradicional. Este tipo de fanfiction reclama una perspectiva estética lesbiana²⁴⁷ y una perspectiva más amplia y desarrollada de las relaciones entre mujeres.

Lime: Situaciones sexuales eróticas sin sexo explícito

Lemon: Situaciones sexuales explícitas.

²⁴⁷ La expresión “estética lesbiana” es la que se utiliza normalmente para definir este subgénero, si bien, en ninguna de las fuentes consultadas, se explica, exactamente en qué consiste esta estética.

- ***Géneros del fanfiction basados en manga/anime***

Una de las características del *manga* es su capacidad para adaptarse a las diferencias generacionales, sociales y sexuales, lo que contribuye a una gran diversidad de tipología según las cuotas de mercado. Aunque en muchas páginas web el fanfiction se catalogue por el glosario occidental, el *manga* posee una genealogía propia más ajustada a sus características ya que en las producciones orientales la subdivisión según los géneros occidentales (drama, tragedia, horror...) resulta mucho más difusa, puesto que en una única historia pueden estar considerados todos. Por ello, la clasificación del *manga* sigue sus propios criterios. Hay, no obstante, que señalar, que esta clasificación contiene los géneros más básicos del *manga*, puesto que en Japón las tipologías son mucho más amplias, abarcando diversos públicos y estratos socioeconómicos.

Shôjo: *Mangas o animes* que están dirigidos a una audiencia femenina. Se caracterizan por:

- Enfatizar las emociones y el ambiente más que la acción.
- Las relaciones pasan a un plano preferencial como motor de la trama.
- Poseen argumentos estructurados y complicados.

Es importante aclarar que la opinión generalizada de que este tipo de género está limitado a las historias románticas. Esto no es más que un tópico; el *shôjo* puede versar sobre cualquier tipo de temática.

Shônen: *Mangas o animes* dirigidos al público masculino, si bien en occidente es habitual encontrar a un gran número de lectoras de *shônen*, por lo que la gran mayoría de *fics* están

escritos por mujeres, lo que puede llegar a suponer cierto cambio de perspectiva respecto lo habitual dentro de esta tipología. Así, por ejemplo; mientras el *shônen* se basa más en la acción que el argumento propiamente dicho²⁴⁸, en los *fics* podemos encontrar mayor peso específico en las relaciones entre los personajes.

Hentai: Significa pervertido y es el término que se usa en Japón para denominar los productos de carácter erótico (no pornográficos puesto que en Japón las leyes en este ámbito son muy estrictas) Este género es muy amplio puesto que la trama se considera esencial por lo que puede abordar desde el terror a la comedia.

Yaoi: (que significa “sin clímax, sin resolución, sin sentido) Relaciones homosexuales entre hombres orientadas al público femenino. A diferencia del *slash*, este tipo de fanfics poseen un componente platónico y una gran importancia al desarrollo de la relación. Los personajes en este tipo de *fics* están más estandarizadas ente el *seme* “activo” y el *uke* “pasivo”.

Dentro del yaoi podemos encontrar:

- **Shonen-ai:** Historia en la que muestra una relación homosexual, sin mostrar sexo explícito

Yuri: Narra relaciones homosexuales entre mujeres. El *yuri* tiene sus raíces en la literatura lésbica japonesa de comienzos del siglo veinte. Sin embargo, los primeros *mangas yuri* comenzaron a publicarse hacia principios de los 70. Su consolidación definitiva fue en los años 90, cuando este tipo de contenidos fue aceptado socialmente, pero no fue hasta el 2003

²⁴⁸ Se suele acusar al Shônen Manga de poseer una estructura repetitiva en la que la trama se basa en giros argumentales sencillos como excusa para desencadenar la acción. Obviamente esto es una generalización. Existen Shônen con tramas complejas y elaboradas.

en el que apareció la primera revista *manga* exclusivamente dedicada al *yuri* fue lanzada bajo el nombre de *Yuri Shimai*. Al igual que en el *femslash* el desarrollo de los personajes y de la relación romántica cobra especial relevancia, independientemente de si todo ello deriva en una relación sexual o no. Dentro del Yuri podemos encontrar:

- **Shōjo-ai** : Historia en la que la relación es más platónica

BIBLIOGRAFIA

- Abril, G. (1997). *Teoría General de la Información*. Madrid: Cátedra.
- Adichie, Chimamanda (julio de 2009) “El peligro de las historias únicas” *TED TALKS* (Videoconferencia) Recuperado de:
https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=es Última revisión agosto de 2016.
- Adler, F. (1965). “Towards a sociology of creative *behaviour*”. *Revista Mexicana De Sociología*, 27(2): 557-602.
- Adorno, T. (1968). *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Akal
- Albarrán, Juan (2011). Esplendor y ruina de un paradigma. Lo relacio-nal: París-Madrid, Madrid-León. *De Arte*, 10: 265-282.
- Alonso Luis Enrique (2010). *Pierre Bourdieu, el lenguaje y la comunicación: de los mercados lingüísticos a la degradación mediática* (en línea) Recuperado de: www.infoamerica.org/documentos_pdf/bourdieu01.pdf. Último acceso agosto de 2016.
- Ameban. Fanfics de Dragon Ball (en línea) Recuperado de: <http://beehell.otaku-anime.com/articulos/ame/dbfics.htm> Último acceso agosto de 2016.
- Anderson, Christ (2004). The long Tail. (en línea)
<https://www.wired.com/2004/10/tail/> Último acceso agosto de 2016.
- Anderson, J (1992). *Praxis e interpretación*. Buenos Aires: FLACSO

- Ardèvol, Elisenda Bertrán, Marta. Callén, Blanca Pérez., Carmen (2003).
“Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista
semiestructurada en línea”. *Athenea Digital*. 3: 72-92
- Aristóteles (3003) *De anima*. Madrid: Gredos.
- Bajtin, Mikhail M. (1974). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Barcelona: Barral Editores.
- Barthes, Roland (1994). El placer del texto. México: Siglo XXI.
- Barthes, Roland (2010). Mitologías. México: Siglo XXI.
- Baty, Chris (2004). *No Plot? No Problem!: A Low-Stress, High-Velocity Guide to Writing a Novel in 30 Days*. San Francisco: Chronicle Books.
- Baty, Chris (19 de noviembre 2007) “Interview: NaNo’s Chris Baty, Part 1.”
Written un boxed (Blog) Recuperado de:
<http://writerunboxed.com/2007/10/19/interview-nanos-chris-baty-part-1/>
Último acceso agosto de 2016.
- Becker, Howard (2008). *Los mundos del arte: Sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes Editorial
- Benedict, Anderson (1993). *Comunidades Imaginadas*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Wittgenstein, Ludwig (1987). *Tratatus:logico-philosophicus* .Madrid: Alianza
- Benjamin, Walter (1989.) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica en Discursos interrumpidos I*. Madrid, Taurus.
- Benjamin, Walter (1936). *El narrador*. (en línea) Recuperado de:
http://www.catedras.fsoc.uba.ar/reale/benjamin_narrador.PDF.

Último acceso agosto de 2016.

- Berger John. (1975). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili
- Bergua, Pac, Báez y Serrano (2016). “La clase creativa. Una aproximación a la realidad española” *Revista Internacional de Sociología RIS*. 74 (2): e032.
- Boccardi, Facundo (2010). “La performatividad en disputa: acerca de detractores y precursores del performativo butleriano” *Aesthetika, revista internacional de estudio e investigación interdisciplinaria sobre subjetividad, política y arte*. 5 (2)
- Borges, Jorge Luis (1989). *Ficciones*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Boudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós
- Bourdieu, Pierre (1979). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- Bourdieu, Pierre (1995). *Las reglas del arte: Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, Pierre (2003). *El sentido social del gusto*. Madrid: Siglo XXI editores.
- Bourdieu, Pierre (2007). *Sobre la televisión*. Barcelona: Anagrama
- Bourriaud (2006). *Estética relacional*. Buenos aires: Adriana Hidalgo
- Butler, Judith (2007). “Sobre la vulnerabilidad lingüística”. *Feminaria*.30/31
- Butler, Judith (2009). “Performativity, precarity and sexual Politics” *Revista de Antropología Iberoamericana*. 4(3): 321-336.
- Campbell, Joseph (2001). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castoriadis, C. (1983). *La institución imaginaria de la sociedad. Volumen I, Marxismo y teoría revolucionaria*. Barcelona: Tusquets editores

- Castoriadis, G (1988). *Los dominios del hombre: las encrucijadas del laberinto*. Barcelona. Gedisa
- Castoriadis, C. (1989). *La institución imaginaria de la sociedad. Volumen II. El imaginario social y la institución*. Barcelona: Tusquets editores
- Castoriadis, Cornelius (1996). *El ascenso de la insignificancia*. Madrid: Edit. Frónesis.
- Castoriadis, C. (1997). *Ontología de la creación*. Santafé de Bogotá: Ensayo y Error.
- Castoriadis C. (1999). *Figuras de lo pensable*. Madrid: Cátedra; Valencia : Universitat de Valencia
- Castoriadis, C. (2002). *La insignificancia y la imaginación: diálogos Cornelius Castoriadis con Daniel Mermet*. Madrid: Trotta.
- Castoriadis, C. (2007). *Ventana al caos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Cervantes (1965). *El ingenioso hidalgo Don Quijote de Mancha*. Madrid: Ediciones ibéricas.
- Colomo (1993). *El imaginario social*. Montevideo: Nordan- comunidad.
- Comunidad del NaNoWriMo en España (2010). (en línea) Recuperado de: http://community.livejournal.com/NaNoWriMo_esp/, Último acceso agosto de 2016.
- Condry, I. (2009). “Anime creativity” *Theory, Culture & Society*, 26(2-3): 139-163.
- Contexto de Editores / Fundación Francisco Ayala / Hay Festival Alhambra (2009). *En defensa de los derechos fundamentales en Internet* (en línea) Recuperado de:

<http://www.malaciencia.info/2009/12/manifiesto-en-defensa-de-los-derechos.html>

Último acceso agosto de 2016.

- Cortazar, J. (2000). *Rayuela*. Barcelona: RBA.Instituto Cervantes.
- Cordero, Larem y Sáenz, Inda (2007). *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. México: Universidad Iberoamericana.
- Cristiano (2007). “Prácticas sociales y creatividad social. Premisas para un desarrollo conceptual” *Filosofía social y teoría de la sociedad*, 4 (en línea)

Recuperado de:

<http://www.astrolabio.unc.edu.ar/articulos/filosofiasocial/articulos/cristiano.php>,

Último acceso agosto de 2016.

- Dans, Enrique (2010). *Propiedad intelectual y evolución*. (en línea) Recuperado de: http://profesores.ie.edu/enrique_dans/download/comparecencia-PI.pdf

Último acceso agosto de 2016.

- De Certeau, Michael (2010). *La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer*. México D.F: Universidad Iberoamericana.
- De la cueva, Javier (2015). *Cristalizar lenguajes formales en el espacio físico* (en línea) Recuperado de: http://derecho-internet.org/files/2015-01-25_cristalizar-lenguajes-formales-en-el-espacio-fisico.pdf

Último acceso agosto de 2016.

- Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología*. Barcelona: Paidós.
- Denison, R. (2011 “Anime fandom and the liminal spaces between fan creativity and piracy.” *International Journal of Cultural Studies*, 14(5)
- Derrida, Jacques (2012). *De la gramatología*. Madrid: Siglo XXI editores.

- Díaz Aguelo, Jenny Natalia (2009). *Formas emergentes de literatura: El fanfiction desde los estudios literarios*. Bogotá: Pontificia Universidad de Javeriana.
- Digital Book World (5 de marzo de 2014). "Revenue Declines Continue at Harlequin" *Digital Book Wire* (en línea) Recuperado de:
<http://www.digitalbookworld.com/2014/revenue-declines-continue-at-harlequin/>
Último acceso agosto de 2016.
- Eco, Umberto (1985). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Eguaras, Mariana (7 de septiembre de 2015). "Falsa distribución de libros en editoriales de autoedición o de coedición." *Mariana Eguaras. Consultoría editorial* (en línea) Recuperado de: <http://marianaeguaras.com/falsa-distribucion-de-libros-en-editoriales-de-autoedicion-o-de-coedicion/> Último acceso agosto de 2016.
- Eguaras, Mariana (19 de octubre de 2015). "Misión imposible: estadísticas sobre autoedición" *Mariana Eguaras. Consultoría editorial* (en línea) Recuperado de:
<http://marianaeguaras.com/mision-imposible-estadisticas-sobre-autoedicion/>
Último acceso agosto de 2016.
- Eisner, Will (1988). *El Cómic y el Arte Secuencial*. Madrid: Norma Editorial
- Elías, Norbet (2002). *Mozart, Sociología de un genio*. Barcelona: Península.
- Enríquez, Elena (2008). *El comercio entre España y América Latina: Disonancia en la reciprocidad* (en línea) Recuperado de: http://www.alliance-editeurs.org/IMG/pdf/Comercio_del_libro.pdf Último acceso agosto de 2016.
- Enríquez, Maraiana (2016). *Pará, fanáticos* (en línea) Recuperado de:
<http://www.pagina12.com.ar/2000/suple/radar/00-01/00-01-16/NOTA5.HTM>,
Último acceso agosto de 2016.

- Escalante Gonzalbo, Fernando (2007). *A la sombra de los libros: Lectura, mercado y vida pública. Jornadas 151*. México D.F: El colegio de México.
- Estrada, Roberto (2011). *Filosofía, ciencia y racionalidad*. México: Editorial UACJ
- Farfán H, Rafael Rafael (1999). “Ni acción ni sistema: el tercer modelo de acción de Hans Joas.” *Sociológica. Perspectivas contemporáneas en la teoría social*, 40. (en línea) Recuperado de: <http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/4003.pdf>, Último acceso agosto de 2016.
- Federación de Gremios de Editores en España (2006-2008-2013-14). *Comercio exterior del libro en España*. Madrid: Ministerio de cultura.
- Federación de Gremios de Editores en España (2006-2008-2013-2014). *Comercio interior del libro en España*. Madrid: Ministerio de cultura.
- Felman, Shoshana (1980) *Seduction in Two Languages*. Boston: Harvard University Press
- Fish, Stanley (1980). *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Massachusett: Harvard UP
- Fiske, John. (2005). *Reading the popular*. London: Taylor & Francis e-Library,
- García Canclini, Néstor (1989). *Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano*. México: Grijalbo.
- García Canclini, Néstor (2001). *Culturs híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Barcelona: Paidós
- García Canclini, Néstor (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa.

- Genette, Gérard (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Giddens, A. (1993). *Consecuencias de la Modernidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Goffman, Ken (2005). *La Contracultura a través de los tiempos: de Abraham al acid-house*. Barcelona: Anagrama.
- Févola, Lucila (6 de abril de 2009) Teorías del texto literario y del texto común (Blog) *¿Qué es literatura?* Recuperado de <http://teoriastextuales.blogspot.mx/2009/04/que-es-literatura.html>
- Foucault, M. (1994). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets.
- Foucault, Michel. (1996). *De lenguaje y literatura*. Barcelona: Paidós: I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Galindo Cáceres Jesús (1997). “Comunidad virtual y Cibercultura.” *Epoca II*, 2(5) (en línea) Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/316/31600502.pdf>, Último acceso agosto de 2016.
- García Canclini, Néstor (2010). *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*. Madrid: Katz editores.
- García Canclini, Néstor (1997). “Culturas híbridas y estrategias comunicacionales” *EpocaII*, 2(5) (en línea) Recuperado de: http://culturascontemporaneas.com/contenidos/culturas_hibridas.pdf, Último acceso agosto de 2016.
- Gil, Manuel (2 de marzo de 2015). “Reordenar la autopublicación.” *Antonimias libro* (en línea) Recuperado de:

<https://antinomiaslibro.wordpress.com/2015/03/02/reordenar/> Último acceso agosto de 2016.

- González Calvo, Silvia (2006). “Dentro del hipertexto: analogías topológicas en narrativa” *Narrativas: revista de narrativa contemporánea en castellano*, 2: 20-24
- Grossman, Lev (2011). *The Boy Who Lived Forever* (en línea) Recuperado de: <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,2081784-1,00.html>, último acceso agosto de 2016.
- Grupo Contexto (2009). *La revolución editorial y el grupo Contexto de Editores*. (en línea) Recuperado de: <http://www.artgerust.com/blog/revolucion-editorial-grupo-contexto-editores> Último acceso agosto de 2016.
- Habermas, J. (1981). *Historia y crítica de la opinión pública*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Habermas, J. (1994). *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid: Cátedra.
- Haraway, D. (2000). *Las promesas de los monstruos: Una política regeneradora para otros inapropiados / bles*. Madrid: Política y sociedad
- Heim, Michael (1987). *Electric lenguaje: A Philosophical Study of Word Processing*. New Heaven: Yale University Press.
- Hidalgo (23 de abril de 2016). “El 86% de los premios literarios del ministerio se conceden a hombres.” *La Vanguardia* (en línea) Recuperado de: <http://www.lavanguardia.com/vangdata/20160422/401286068846/premio-del-libro-premios-concedidos-mujeres-sant-jordi.html>, Último acceso agosto de 2016.

- Holland, Norman (1998). *Reading and Identity* (en línea) Recuperado de:
<http://users.clas.ufl.edu/nholland/rdgident.htm>, último acceso agosto de 2016.
- James, E.L. (2011) *50 sombras de Grey*. Ciudad de México: Grijalbo
- Jenkins, Henry and Tulloc, John. (2005). *Science fiction audiences .Watchind Doctor Who and Stark Trek*. London: Routledge
- Jenkins, Henry (2006). “Cómo “El castañazo” inspiró una revolución cultural Narración colectiva y transmedia. Peloteo de pregunta-respuesta entre Blepiro y Wu Ming 2” *Giap.5* (XVII) (en línea)
<http://www.wumingfoundation.com/italiano/wumingylaculturapopular.pdf> Último acceso agosto de 2016.
- Jenkins, Henry (2007). *Transmedia storytelling* (en línea) Recuperado de:
http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html Último acceso agosto de 2016.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los Medias de comunicación*. México: Paidós.
- Jenkins, Henry (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, Henry (2010). *Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Joas, Hans (1996). *The creativity of action*. Cambridge: Polity Press
- Joas, Hans (1998). *El pragmatismo y la teoría de la sociedad*. Madrid: CIS: Siglo XXI de España
- Kant, Manuel (1990). *Crítica del juicio*. Madrid: Espasa Calpe

- Fernández, Laura (2 de diciembre de 2013). “Entrevista a Alejo Cuervo, míster Gigamesh” *Fantífica. Tu comunidad de fantasía y ciencia ficción* (en línea) Recuperado de: <http://www.fantifica.com/fandom/articulos/entrevista-alejo-cuervo-mister-gigamesh>, Último acceso agosto de 2016.
- Fiske, John (2005). *Reading the popular*. London: Taylor & Francis e-Library.
- Flood, Alison (6 de marzo de 2015). “Self-publishing lets women break book industry's glass ceiling, survey finds.” *The guardian* (en línea) Recuperado de: [//www.theguardian.com/books/2015/mar/06/self-publishing-lets-women-break-book-industrys-glass-ceiling-survey-finds](http://www.theguardian.com/books/2015/mar/06/self-publishing-lets-women-break-book-industrys-glass-ceiling-survey-finds), Último acceso agosto de 2016.
- Foucault, M. (1994). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets.
- Foucault, Michel. (1996). *De lenguaje y literatura*. Barcelona: Paidós: I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Foucault, M. (1999). *Entre filosofía y literatura*. (M. Morey, Trad.) Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (2004). *Esto no es una pipa: ensayo sobre Magritte*. (F. Monge, Trad.) Barcelona: Anagrama
- Jung, C.G. (1991). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós
- G. Bejerano, Pablo (2013). “Cómo es la experiencia de autopublicar en Amazon.” *El diario. Diario Turing 05/11* (en línea) Recuperado de: http://www.eldiario.es/turing/autopublicar-amazon_0_191081062.html, Último acceso agosto de 2016.

- Galindo, Jesús (1997). "Comunidad virtual y Cibercultura." 2(5) (en línea)
Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/316/31600502.pdf>, Último acceso agosto de 2016.
- Giddens, A. (1993). *Consecuencias de la Modernidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Griziotti, Lovaglio y Terranova (1 de marzo de 2012) "Netwar 2.0: the convergence of streets and networks." *Le monde diplomatique*. Recuperado de <http://mondediplo.com/openpage/netwar-2-0-the-convergence-of-streets-and>
Último acceso agosto de 2016.
- Gómez-Martínez, José Luis (1992). *Teoría del ensayo*. México: UNAM
- Goffman, Erving (1974). *Relaciones en Público*. Madrid: Alianza.
- Grossman, Lev. (7 de julio de 2011) "The Boy Who Lived Forever" *Time*.
Recuperado de: <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,2081784-1,00.html> ,
Último acceso agosto de 2016.
- Hall, Stuart (1980). *Cultura, medios y lenguaje*. London: Hutchinson,
- Hall, S. (2004). "Codificación y decodificación en el discurso televisivo" *CIC: Cuadernos de información y comunicación*. 9: 210-236.
- Irati (2005) "Irati, intensidad radical y dislumbrante." *Slashzine*. (Entrevista digital)
Reduperado de:
<http://www.slashzine.com/Anteriores/005/Ficci%F3n/Ficci%F3n.htm> Último
acceso agosto de 2016.
- Jitrik, Noé (1987). *Cuando leer es hacer*. Santa Fe, Argentina, Universidad Nacional del Litoral.

- Laboratorio de Ideas sobre el Libro (2012). *Panorama del sector de libro en España 20012-2015*. Madrid: Laboratorio libro.
- Lakoff, Geroage (2007). *No pienses en un elefante*. Madrid: UCM editorial
- Landow. Geroage P. (2009). *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. México D.F. Paidós comunicación.
- Lapidario Josep y Valenzuela Jose (mayo de 2015). “Alejo Cuervo: «El friki vive en territorio metafórico toda su vida»” *JotDown* (en línea) Recuperado de: <http://www.jotdown.es/2015/05/alejo-cuervo-el-friki-vive-en-territorio-metaforico-toda-su-vida>, Último acceso agosto de 2016.
- Lash, Scott (2005). *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu editores
- Lessig, Lawrance (2005). *Cultura libre*. (en línea) Recuperado de: <http://www.culturahorizontal.com./bibliografia-cultura-libre/Cultura-libre-Lessig.pdf>, Último acceso agosto de 2016.
- Lessig, Lawrance (2012). *Remix: Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital*. Barcelona: Icaria Antrazyt
- Lipovetsky, Gilles (2012). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama
- Lewis, Lisa (1992). *The Adoring Audience : Fan Culture and Popular Media*. Lodres: Routledge
- López Cuenca, Alberto y Ramírez Predajo, Eduardo (2008). *Propiedad Intelectual. Nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura*. Puebla: Universidad de las Américas
- Luther Blissett (1999). *Q*. Barcelona: Mondadori

- Martel, Frédéric (2013). *Cultura mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Barcelona: Taurus.
- Martel, Frédéric (2014). *Smart. Internet(s): La investigación*. Barcelona: Taurus.
- Martín Cabello, Antonio (2008). "Comunicación, cultura e ideología en la obra de Stuart Hall" *Revista Internacional De Sociología (RIS)* LXVI (50): 35-63.
- Martín Prada, Juan (2011). "¿Capitalismo afectivo?" *Revista EXIT Book*, 15.
- Martin, R.R (7 de mayo de 2010) "Someone Is Angry On the Internet." *Not a blog* (Blog) Recuperado de: <http://grrm.livejournal.com/151914.html>
- Martínez Rentería, Carlos (2000). *Estados alterados: una reflexión sobre arte, literatura y drogas*. Barcelona: Plaza & Janés editores.
- Martos García, Alberto (2008). "El poder de la con-fabulación. Narración colectiva, fan fiction y cultura popular ". *Espéculo. Revista de estudios literarios*. (en línea) http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/m_amo/amo_4.html, Último acceso agosto de 2016.
- Martos, Alberto Eloy (2009). "Las sagas fantásticas modernas y la ficciónmanía, lenguajes literarios, plásticos, multimediales y sus repercusiones didácticas ante las pantallas" *Revista Qurriculum*, 24: 11-28.
- Mattelart y Mattelart (1997). *Historia de las teorías de la comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Millán, José Antonio (2001) *Internet y el español*. Recuperado de: <http://jamillan.com/internees.htm> Último acceso agosto de 2016
- Miller, Toby (2003). *Television: Critical concepts in media and cultural studies*. London: Routledge.

- Mills, C. Wright (1959). *La imaginación sociológica*. México D.F. Fondo de cultura económica.
- Observatorio de la Lectura y el Libro (2016). *El sector del libro en España 2013-2015*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y deporte
- Ministerio de Cultura (2007). *Panorámica de la edición española de libros 2006. Análisis sectorial del libro*. Madrid: Ministerio de Cultura
- Ministerio de Cultura (2008). *La comercialización del libro en España*. Madrid: Ministerio de Cultura.
- Moreno, Jose Luís (2015). “La creatividad de la acción.” *Revista Española de Sociología RES*, 23:173-203.
- Morley, David (1996.) *Interpretar la televisión: la audiencia de Nationwide Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Murria, J.A. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.
- Observatorio Cultural de Género (2015) *El género en nuestros premios literarios*
Recuperado de:
http://dones.gencat.cat/web/.content/03_ambits/docs/publicacions_OCG_informe3.pdf
pdf Último acceso agosto de 2016
- Pacheco José Emilio (1999). *Jorge Luis Borges, Una invitación a su lectura*. México: Editorial Raya en el agua
- Pennac, Daniel. (2001). *Como una novela*. Madrid: Anagrama
- Phillipson, Robert (2007) *El imperialismo lingüístico: bases teóricas* (en línea)
Recuperado de:

<http://ecaths1.s3.amazonaws.com/linguisticaii/1332617560.robert%20Phillipson%20-%20el%20imperialismo%20linguistico.pdf>. Último acceso agosto de 2016

- Prego, Israel [Wismichu] (23 de noviembre de 2014). Las fantasías de mis subscriptoras. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aIKszW8AqDk>, Último acceso agosto de 2016.
- Platón (2004) *Ión; Timeo. Critias*. Madrid:Alianza Editorial
- Rheingold (2005). *Multitudes inteligentes*. Barcelona: Gedisa Editorial
- Rivera, Agustín (30 de mayo de 1997) “McLuhan: «Internet es un teatro global en el que sólo hay actores» " *Diario del Navegante* Recuperado de: [ttp://www.el-mundo.es/navegante/97/mayo/30/300597mcluhan.html](http://www.el-mundo.es/navegante/97/mayo/30/300597mcluhan.html) Último acceso agosto de 2016.
- Ricoeur, Paul (1984). *Tiempo y narración II, Configuración del tiempo en el relato de ficción*. Madrid: Ediciones Cristiandad
- Ricoeur, Paul (2000). *Narratividad, fenomenología y hermenéutica*. Análisis, 25 <http://www.raco.cat/index.php/analisi/article/viewFile/15057/14898> Último acceso agosto de 2016.
- Sánchez Capdequí, Celso (1999). *Imaginación y sociedad, una hermenéutica creativa de la cultura*. Navarra: Universidad Pública; Madrid Tecnos
- Sartre J. P., (1988). *La nausea*. Madrid: Alianza.
- Savater, fernando y De Villena, Luís Antonio (1989). *Heterodoxias y contracultura*. Barcelona: Editorial Montesinos.
- Schiffrin, André (2006). *El control de la palabra*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Simmel, G. (1977). *Sociología*. Madrid: Revista de Occidente.

- Stuart Hall (1980) *Cultura, medios y lenguaje*. London: Hutchinson.
- S  ller (1941) *Cartas sobre la educaci  n est  tica del hombre*. Madrid: Espasa Calpe
- Roca, M  nica A. (1998). *Zapping lector*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativa.
- Rodr  guez Ruiz, A (2003), *El retrato digital, la escribelectura* (en l  nea)
Recuperado de: www.javeriana.edu.co/relato_digital   ltimo acceso agosto de 2016.
- Romero de Sol  s, Diego y Bosco D  az-Urmenta, Juan. (1997) *La memoria rom  ntica*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Rowling, J.K.(1997). *Harry Potter y la c  mara de los secretos*. Barcelona: Salamandra.
- Rowling, J.K. (2000). *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*. Barcelona: Salamandra.
- Ryan, Mary (2010). “  Trivial o loable?: Literatura escrita por mujeres, Cultura Popular y Chick Lit”. *Revista electr  nica de teor  a de la literatura y literatura comparada*. Recuperado de: <http://www.452f.com/index.php/es/mary-ryan.html>
  ltimo acceso agosto de 2016
- Scolari, Carlos (2008).*Hipermediaciones Elementos para una Teor  a de la Comunicaci  n Digital Interactiva*. Barcelona:Gedisa editorial
- Scolari, Carlos (2013). *Narrativa transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Madrid: Ministerio de Cultura y Deporte
- Regan (2002) Introducing Regan. *Slashzine* (Entrevista digital) Recuperado de: <http://www.slashzine.com/Anteriores/002/Ficci%F3n/Ficci%F3n.htm>

- Tarde, Gabriel (1904) *Las leyes sociales*. Barcelona: Casa editorial Sopena
- Terranova (2000) “Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy.” *Project Muse* 3 (V18, 2). 33-58 Recuperado de:
<http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf> Último acceso agosto de 2016
- Todd, Anna (2013) *After*. Madrid: Planeta Internacional
- Tones, Jhon (21 de febrero de 2015) “Fanfiction, el fenómeno que dio origen a 50 sombras de Grey.” *El País*. (en línea) Recuperado de:
http://verne.elpais.com/verne/2015/02/19/articulo/1424345377_759258.html
Último acceso agosto de 2016
- Transform (2008). *Producción cultural y prácticas instituyentes: Líneas de ruptura en la crítica institucional*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Unión Internacional de Telecomunicaciones (2015) *Informe sobre Medición de la Sociedad de la Información 2015* (en línea) Recuperado de:
<https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2015/MISR2015-ES-S.pdf> Último acceso agosto de 2016
- Valéry, Paul (1928) *Pièces sur l'art* («*La conquête de l'ubiquité*»).
- Voloshinov, Valentin Nikólaievich *del método sociológico*. (1992). *El marxismo y la filosofía del lenguaje: los principales problemas en la ciencia del lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial

- Warner Bross (empresa productora) (2009, Abril) El monstruo al final de este libro [Episodio de una serie de televisión] En The CW Network. *Sobrenatural*. Burbank, California.
- Warner Bross (empresa productora) (2009, septiembre) Condolencias para el diablo. [Episodio de una serie de televisión] En The CW Network. *Sobrenatural*. Burbank, California
- Warner Bross (empresa productora) (2014, noviembre) Fan Fiction. [Episodio de una serie de televisión] En The CW Network. *Sobrenatural*. Burbank, California
- Wilde, Oscar (1972) *El retrato de Dorian Gray*. Barcelona: Producciones Editoriales.
- Williams, Raymond.(1980) *Marxismo y literatura*. Barcelona: Península
- Williams, Raymond (1992) *Historia de la comunicación vol II: de la imprenta a nuestros días*. Barcelona: Bosch Casa Editorial, S.A.
- Wolf, Virginia (2008) *Una habitación propia*. Barcelona: Seix barral
- Wolfe, Tom (agosto de 1977)” Reading Reconsidered” *Harvard Educational Review* 47 (en línea) Recuperado de: http://hepg.org/her-home/issues/harvard-educational-review-volume-47,-issue-3/herarticle/_916 Último acceso agosto de 2016
- Wu Ming (2002): *Esta revolución no tiene rostro*. Madrid: Acuarela.
- Wu Ming (2007) “La tormenta perfecta, o sea: la entrevista-monstruo”. *Manituana* (en línea) Recuperado de: <http://www.manituana.com/documenti/0/8246/ES> Último acceso agosto de 2016

